機動戦士

ガンダムSEED

シード

MOBILE SUIT GUNDAM

OFFICIAL FILE

オフィシャルファイル

キミにもできる!

ガンダム操縦法

特大図解研究

アークエンジェル

原寸大プラモ対決

ストライクガンダム

徹底研究

5体ガンダム戦力分析

初回限定付録 GUNDAM WAR

ガンダムWAR

ガンダムSEED オフィシャルファイル

特典カード

ストライクガンダム

メカ編 Vol.1

GUNDAM SEED OFFICIAL FILE／MECHANICS Vol.1

編著:GUNDAM OFFICIALS 研究室

BATTLE 0
ヘリオポリスの戦い前夜

C. E. 70……「血のバレンタイン」の悲劇によって、地球、ザフト間の緊張は、一気に本格的に武力衝突へと発展した。――だれもが疑わなかった、数で勝る地球軍の勝利。が、当初の予測は大きく裏切られ、戦局は疲弊したまま、すでに11ヵ月が過ぎようとしていた……。

Battles of バトルズ オブ

機動戦士ガンダムSEED シード
MOBILE SUIT GUNDAM

BATTLE 1
ヘリオポリス攻撃さる

中立国のコロニー、ヘリオポリスに潜入したザフト軍は、地球軍の5機の新兵器のうち4機の奪取に成功。残された1機、ストライクに偶然乗りこむこととなった学生、キラ・ヤマトは否応なく戦闘に巻きこまれる。だが、キラはその場でストライクのOSをカスタマイズし、ストライカーパックなしの状態でジンを撃破することに成功する。

BATTLE 2
崩壊のヘリオポリス

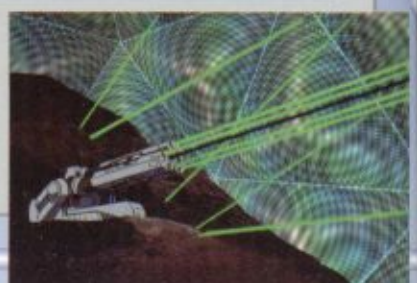
ストライクは電源確保のためランチャーストライカーを装備するが、それによりシグーの攻撃に過剰に応戦。ヘリオポリスの大地に穴をあけてしまう。いったん引いたザフトはD装備を含むジン3機とイージスで再び来襲。D装備のジンはアークエンジェルが、ミゲルのジンはソードストライクガンダムが撃破するが、ヘリオポリスが崩壊した。

BATTLE 3
アルテミス沖挟撃戦

補給もままならず発進することとなったアークエンジェルは、軍事拠点アルテミスへの慣性飛行でザフトから逃れようとする。それを察知したクルーゼは高速戦艦ヴェサリウスを先行、挟撃をしかける。アークエンジェルは、後方からの3機のGをストライクにまかせ、メビウス〈ゼロ〉で前方のヴェサリウスを奇襲。ストライクは電池切れを起こすが、それを乗り越え敵を退けた。

BATTLE 4
アルテミス壊滅

アークエンジェルはアルテミスで拘束された。一方、クルーゼとアスランが本国に帰還したが、留守部隊のニコルはブリッツを利用しての攻撃を提案。ミラージュコロイドを展開し、察知されずに要塞に接近、内側から光波防御帯発生器を破壊。さらに港に潜入し、ソードストライクとの戦いを繰り広げる。しかし、激しい爆発で結果は痛み分け。だが、駆けつけたバスターとデュエルの活躍もあり、アルテミスは壊滅状態に陥る。



BATTLE 7

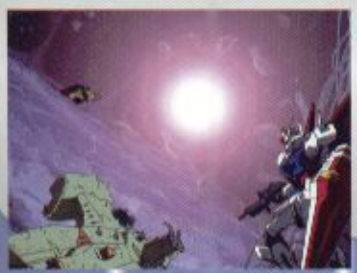
邂逅寸前！最後の追撃戦（かいこうすんぜんついげきせん）

第8艦隊との合流を目前に控えたアークエンジェルにデュエル、バスター、ブリッツが見事なコンビネーションで攻撃をしかけてくる。ブリッツはアークエンジェルに忍びよりゼロ距離から、バスターはメビウス〈ゼロ〉と、そしてデュエルはエールストライクとの戦いを繰り広げる。その戦いのなか、我を失ったキラは核分離炉（ニュートロンジャマー）の働きでブリッツからアークエンジェルを守り、デュエルにダメージを与えて敵を退けるのだった。

BATTLE 5

デブリベルト遭遇戦（そうぐうせん）

アークエンジェルはアルテミスを脱出したが、物資が欠乏していた。そのため心苦しさをおさえて、デブリ帯での補給を試みることとなる。作業は順調に進むが、そこに長距離強行偵察 複座型ジンが姿を現す。作業ポッドに気づかれたことを知ったエールストライクは、ビームライフルでジンを撃破した。



BATTLE 8

激戦！大気圏降下軌道（げきせんたいきけんこうかきどう）

全艦をあげてアークエンジェルの降下を守ろうとする第8艦隊。一方、クルーゼ隊は全Gとジンを投入し、全力で攻撃をしかける。アークエンジェルも降下シークエンスに入り、エールストライクとメビウス〈ゼロ〉を発進させ、ついに大気圏に降下を始める。だが、第8艦隊は全滅、難民も救命艇ごと宇宙に散った。

BATTLE 6

壮絶第8艦隊先遣隊（そうぜつせんけんたい）

アークエンジェルは、本隊である第8艦隊から派遣されてきた先遣隊との合流を試みる。だが、先遣隊は3機のジンとイージスの攻撃を受け苦戦。友軍の危機にアークエンジェルはメビウス〈ゼロ〉とエールストライクを発進させ、自らも救援に向かわんとする。だが、奮戦むなしく先遣隊は全滅。アークエンジェルも危機を迎え、ラクスを人質にかろうじて逃げ延びることに成功する。

コズミック・イラ

C. E. 71、
ここに紹介した一連の戦いは、
大西洋連邦が開発した新兵器‘G’を
めぐってのものだった。
その姿を今ここより、仰ぎ見よ、ガンダム!!

Mechanic File 01 装備換装型万能MS

GAT-X105 ストライクガンダム
STRIKE GUNDAM

ヘリオポリスで最後に開発されたMSであるストライクは、基本的なX100系のフレームと換装可能なバックパックという組み合わせで高い汎用性をあわせもつ機体だ。そのバリエーションは、エール、ソード、ランチャーの3種類が確認されている。

エールストライカーパック

ストライク最大の特徴が、このストライカーパック。これを換装することで任務に適した能力をもつことができるようになる。

57ミリ高エネルギービームライフル

エールストライクの使用を前提としているビームライフル。威力、性能とも目を見張るところはなく、発射できる回数も多くない。

フェイズシフト

いまのところGだけがもっている特殊装甲。エネルギーの消耗と引き換えに強度が著しく上がる。ただし、ビームなどの攻撃にはふつうの装甲と同じくらいの強度しかない。

◀格納や整備のときにはフェイズシフト(PS)は切られ、装甲も灰色に見える。出撃してからオンにすることが多い。

コンバットナイフ<アーマーシュナイダー>

ストライクの基本装備であり、どのバリエーションでも使うことができる折りたたみ式のナイフ。最後の武器ともいえる。ジンの装甲ぐらいなら十分切り裂ける。またデュエルとの戦いでは、ビームサーベルで傷ついたPS装甲をねらい、貫いた。

エールストライカーパック装着時

エールストライカーパックを装備した高機動型。MSとしての基本的な機能を、機動性を上げることで極限まで高めた機体といえる。非常に使いやすく、ストライクのなかではもっとも使われている。

SPEC

全高:17.72m
重量:64.8t(ノーマル)
85.1t(エールストライカー装着時)
パイロット:キラ・ヤマト
(Kira Yamato)

エールストライクガンダム

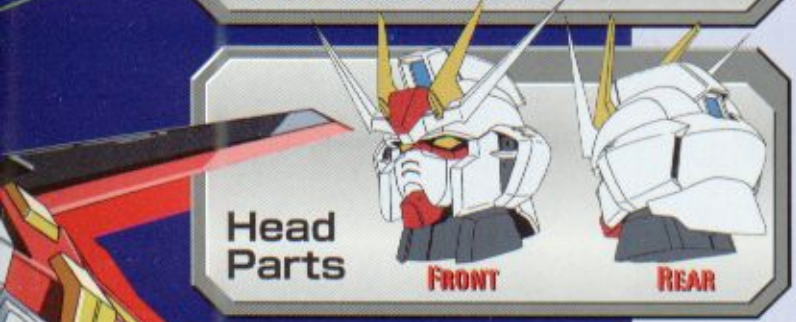
用兵

機動性に秀で、あらゆる戦域で真価を発揮する、中距離用機体

ビーム サーベル

エールストライカーパック専用の近接戦闘用装備。バスター以外のGも持っており、これで切り結ぶ戦いを繰り広げることも多い。

75ミリ 対空自動バルカン砲塔システム <イーゲルシュテルン>

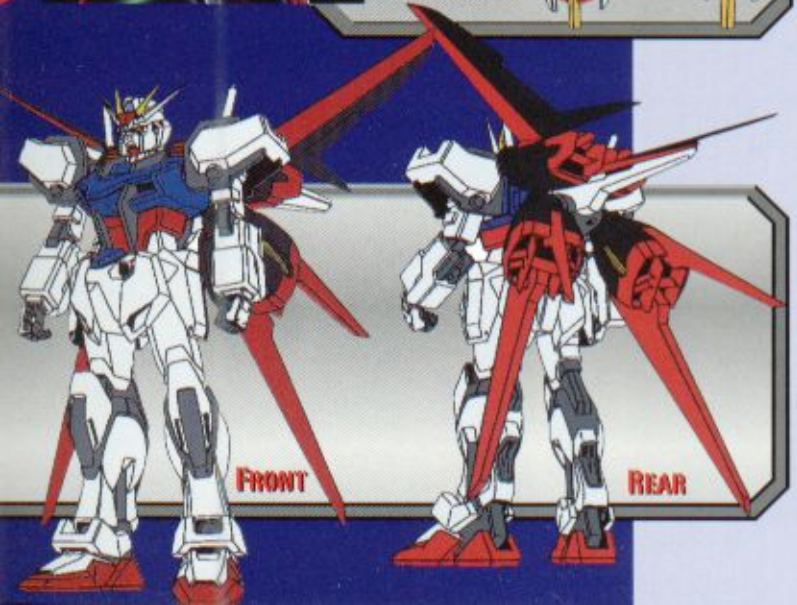


シールド

エールストライカーが使うことを前提とした防御装備。デュエルも、色こそ違うが同じ物を持っている、汎用性の高い装備だ。

ビーム サーベル

◀シールドの表面には対ビームコーティングがされていて、ビームをはじくことができる。



ビーム射撃

素早い動きを利用して近づきながら、あるいは目まぐるしく動きまわりながら、ビームライフルを放つのが中・近距離での戦いかた。ただし、エネルギーの消費も激しく、注意しないとすぐ使えなくなる。

◀▲照準装置を作動させると、ストライクもライフルのスコープをのぞいて、より精密な射撃ができるようになる。

格闘戦

エールストライクの真価を発揮するのがこの格闘戦。高い機動力で相手の間合いに飛びこみ、ビームサーベルで斬りつける。ときにシールドで攻撃を防いだり、キックで相手を吹き飛ばしたりといった技も組み合わせて戦う。そのうち、タックルも見せてくれるかも。

▲相手もビームサーベルをもつときは、間合いをはかるのも勝つために必要だ。2機の間に、緊張が走る!

◀ビームサーベルだけではなく、アーマーシュナイダーも格闘戦に便利だ。

機動力

大型のスラスターを装備したエールストライカーパック。その推力が生みだす機動力はとても高い。戦闘以外でも素早く出撃したり、救援に駆けつけるときには、なくてはならないものだ。

Epoch Studies

なぜかよく、物(?)を拾うキラ それは彼の性格か、ストライクの性(サガ)か?

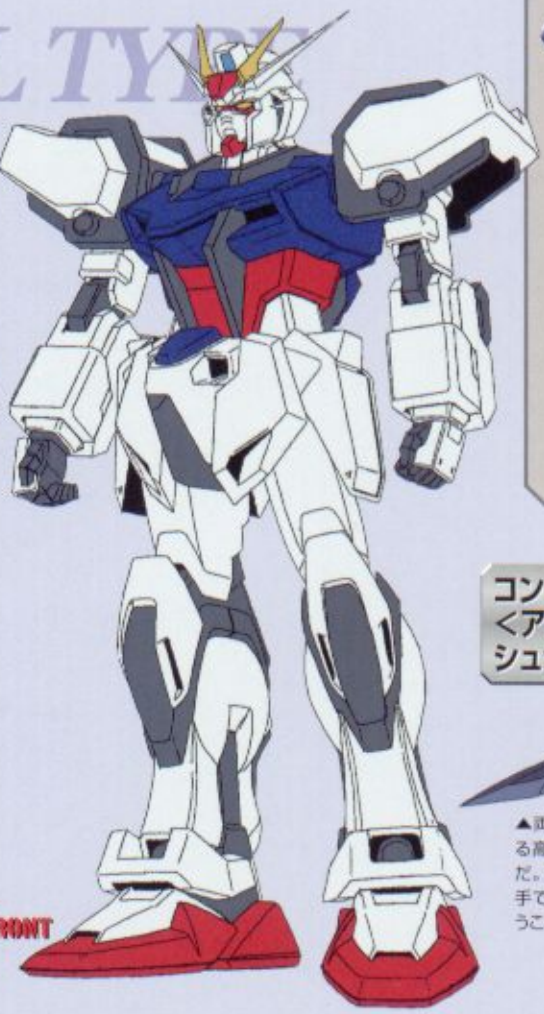
なぜかストライクは2度も救命ポッドを拾っている。最初は崩壊したヘリオポリスの残骸の中でフレイをはじめ難民のポッドを。次はユニウスセブンだったスペースデブリの近くでラクスの乗ったものを。パイロットのキラの性格か、それともストライクに何か因縁でもある?

▼最初はソードストライク、2度目はエールストライクで拾っていた。

ノーマルタイプ

NORMAL TYPE

地球連合に残されたただ1機のG。不完全なOSしか搭載していなかったが、コーディネイターであるキラが書き換えた。そのため、性能はアップしたが、ナチュラルには使えないピーキーな機体となってしまっている。



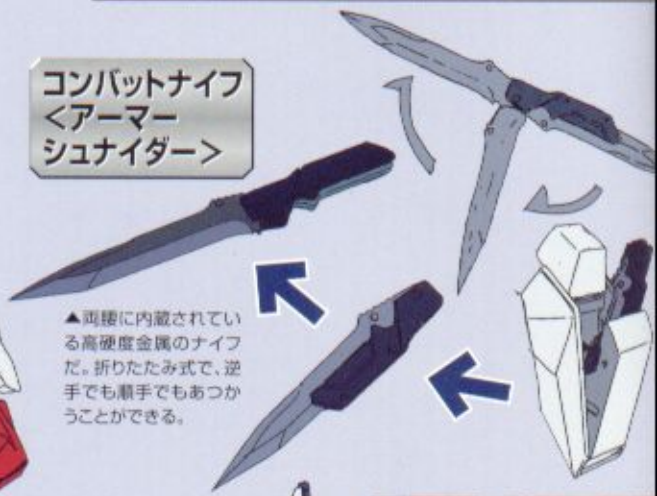
基本装備

ストライクの基本装備は、頭部のバルカン砲と両腰のアーマーシュナイダーだけ。逆にいえば、この装備はどのストライカーパックを装備しても使うことができる武器だ。威力もバカにできず、初陣ではこの装備でジンを1機撃破してもいる。

▲初陣のとき、バルカン砲を撃って、飛びかかってこようとするジンを牽制することに成功した。

▲やはり初陣のとき。両手のアーマーシュナイダーを1本ずつ出してこんで初めてジンを倒した。

コンバットナイフ<アーマーシュナイダー>



▲両腰に内蔵されている高硬度金属のナイフだ。折りたたみ式で、逆手でも順手でもあつかうことができる。

ストライカーパックによる3種の換装

現在確認されているストライカーパックはこの3種類だが、さらなるストライカーパックが存在するという話もある。ストライクは、このパックを交換することでいろいろな任務をこなせる。また、このパックには動力源である電池も内蔵されており、電池が切れたときはパックの交換だけでも当座をしのげる。

ソードストライカーパック

▲対艦刀を取り付けるためのランドセル、サブウエポンなどを装備した左肩アーマーからなる。

▲ふつうは、座内でストライカーパックに換装して出撃する。

エールストライカーパック

前ページへ

ノーマルタイプ

▲ストライカーパックを装備していない状態。これでも戦闘はできるが、ふつうはこの姿で使われることはない。

ランチャーストライカーパック

▲右肩アーマーに装備するサブウェポンとアグニ装備のランドセルよりなる。

▲ストライカーパックだけを打ちだし、換装を強行したことも。失敗も考えられ、危険だ。

ソードストライクガンダム

SWORD STRIKE GUNDAM

ソードストライクは近接格闘戦用装備とされ、近距離で効果を発揮する武器が充実。敵の艦隊やMS部隊に突撃、乱戦のなかで活躍を期待されている装備だ。また、ヘリオポリスやアルテミスでの戦闘のように、味方への被害をおさえるために選ばれることもある。

用兵 巨艦をも撃破する近接格闘戦仕様

ザコをサブウエポンで排除しつつ本命の敵に迫り、シュベルトゲーベルで斬り捨てる。おそらくは、そんな戦いかたが想定されているのだろう。

▲ソードストライクのメインウェポンであり、MSを文字どおり両断できる威力をもつ。

▲マイダスメッサーは独特の軌道で飛ぶため、相手の不意をついた攻撃ができる。形勢逆転をはかれ!

▲ロケットで打ちだし、相手をけん制するのに便利だ。

▼表面は対ビームコーティング仕様で、防御力も万全。

15.78メートル対艦刀<シュベルトゲベール>

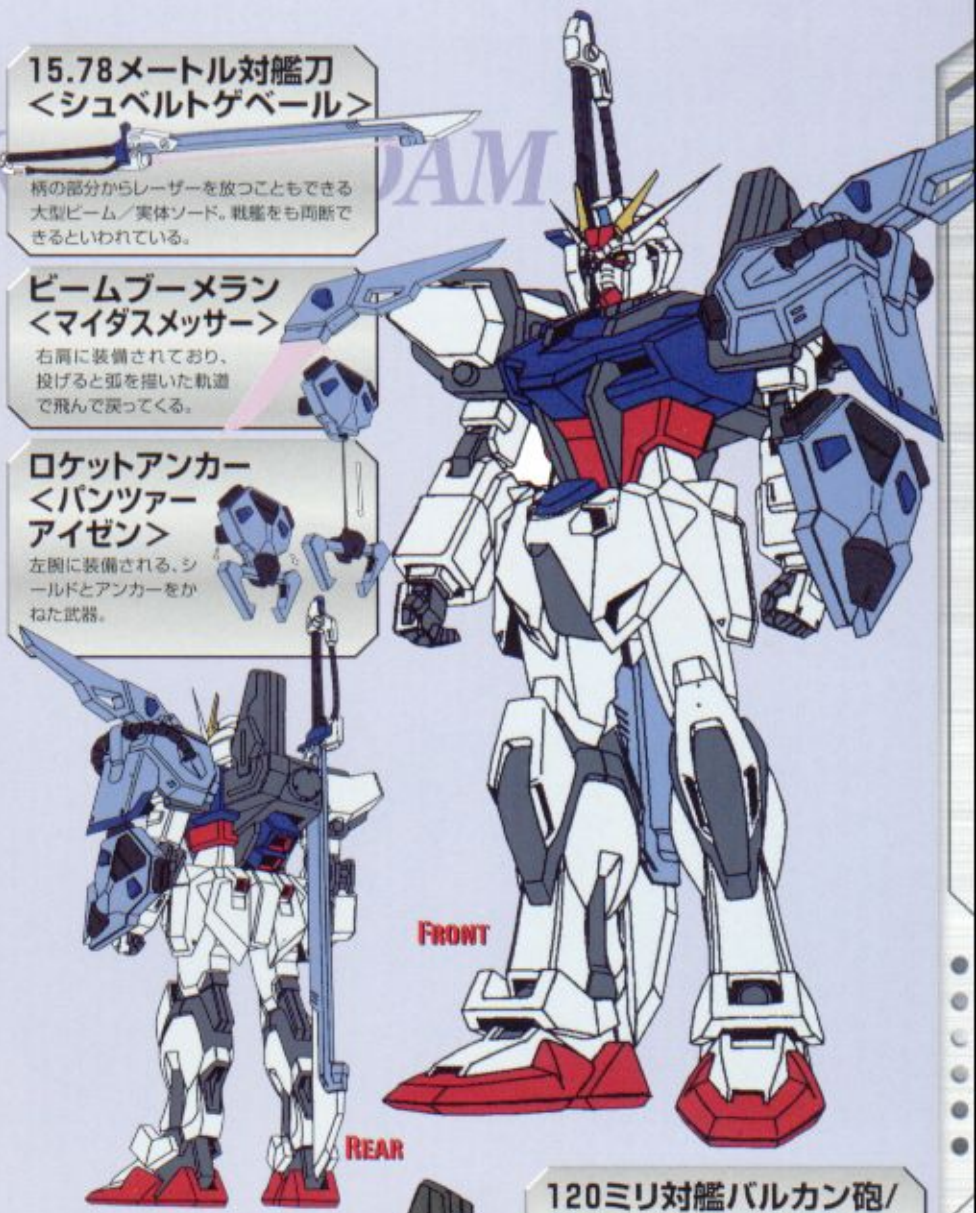
柄の部分からレーザーを放つこともできる大型ビーム／実体ソード。戦艦をも両断できるといわれている。

ビームブーメラン<マイダスメッサー>

右肩に装備されており、投げると弧を描いた軌道で飛んで戻ってくる。

ロケットアンカー<パンツァーアイゼン>

左腕に装備される、シールドとアンカーをかねた武器。



ランチャーストライクガンダム

LUNCHER STRIKE GUNDAM

遠距離砲撃戦用として開発されたランチャーストライクは、ある意味バスターと同系列の能力を持たせるための装備。その火力で遠方の艦隊、要塞などを攻撃するため開発された。そのぶん単独、とくに対MS戦では使いづらいところがあるのが欠点と言えば欠点。

用兵 圧倒的火力で敵をせん滅する遠距離砲撃戦仕様

大部隊の敵や要塞を相手に戦うとき、その火力で前線の味方を助けたり、射程外から不意打ちを食らわせるための装備だ。

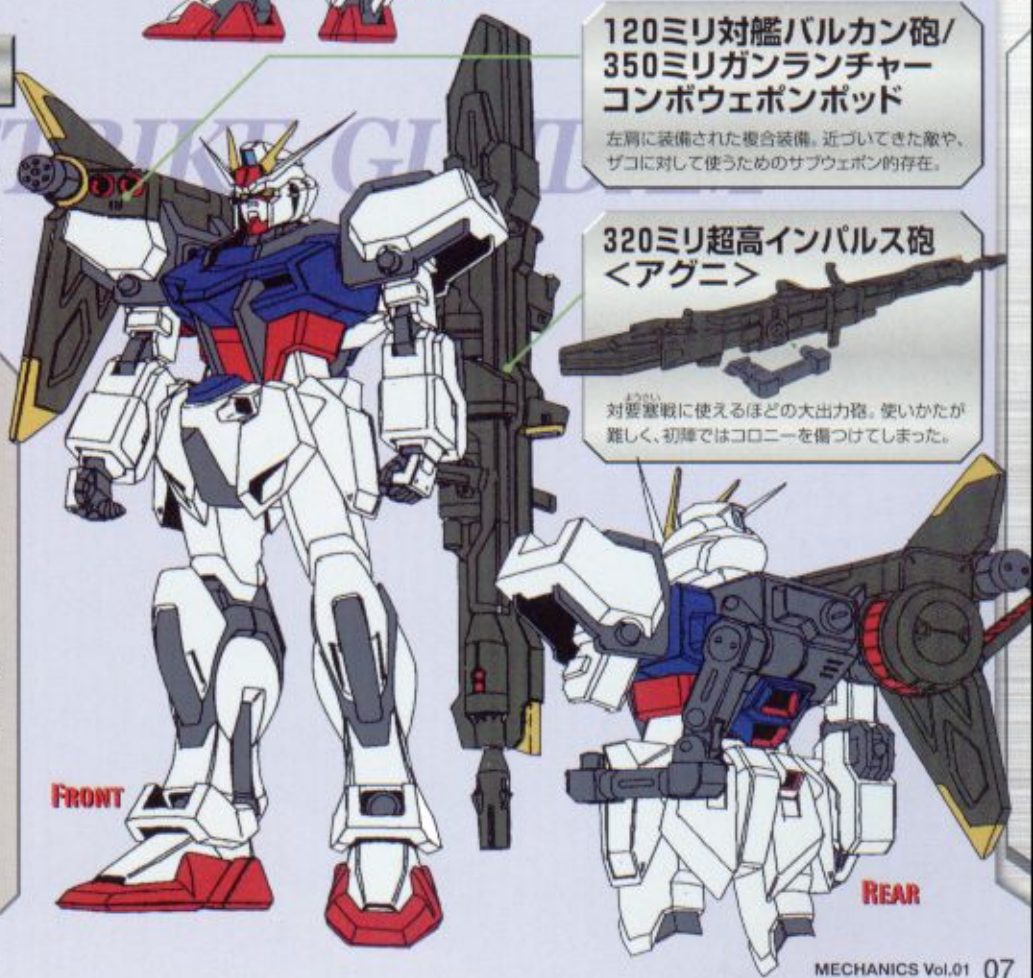
◀アグニとは火の神の名前。それほどの威力をもった砲を放つという目的に特化した装備なのだ。

120ミリ対艦バルカン砲/350ミリガンランチャーコンボウェポンポッド

左肩に装備された複合装備。近づいてきた敵や、ザコに対して使うためのサブウェポン的存在。

320ミリ超高インパルス砲<アグニ>

対要塞戦に使えるほどの大出力砲。使いかたが難しく、初陣ではコロニーを傷つけてしまった。



Mechanic File 02 高速強襲用MS

GAT-X303 イージスガンダム
AEGIS GUNDAM

イージスはほかの4機のGとは違って、X300系のフレームの機体。そのため、MA（モビルアーマー）に変形することができる。そのコンセプトは高速で相手をひっかき回し、大出力のビームでやっつけるというもの。また、指揮機として使うことを考えてつくられた機体でもある。そのため、頭部センサーが大きかったり、こんな名前がつけられたりしているらしい。

Head Parts

SPEC

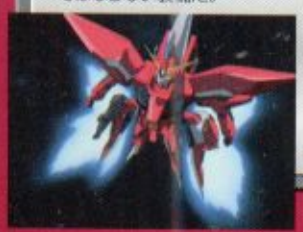
全高:18.86m
重量:79.6t
パイロット:アスラン・ザラ
(Athrun Zala)

シールド

▼イージスのシールドはほかの機体のものよりやや小柄で、のぞき窓もついていない。MA形態のときに、邪魔にならないように考えられた結果だ。

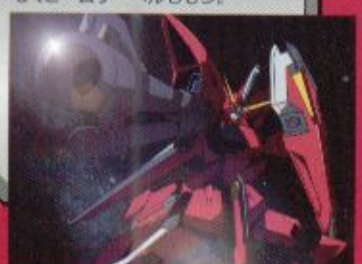
バインダー

▼腰の両側にあるパーツだ。右のバインダーにビームライフル、左にシールドをつけられる。とくに、MAのときにはなくてはならない装備だ。



60ミリ 高エネルギー ビームライフル

▼イージスのもつビームライフルは、ストライクやデュエルのものより大型で強力だ。また、ほかの機体と同じくビームサーベルももつ。



腹部固定580ミリ 複列位相エネルギー砲〈スキュラ〉

▶MAのときにのみ使える大型ビーム砲。戦艦の分厚い装甲も、1発でつらぬくことができ、第8艦隊との戦いでも、3隻の戦艦を沈めている。

バッドダス 機動戦士ガンダムSEED
マウスパッドコレクションより▶

MA形態

▶MA形態❶
▶ほかの写真とあわせると、ビームライフルとシールドが、どう取りつけられているかがわかるだろう。

▲MA形態❷ ▲アームを展かなければスキュラを撃てないようになっている。クローは戦艦の装甲を斬り裂けるほどだ。

▲巡航形態

▲MA形態で、敵に接近。すぐにMS形態に変形できる。

▲MA形態で攻撃、ただちにMA形態で離脱をはかる。

高機動性をいかした一撃離脱!の機体へ変化

イージスが変形に必要とする時間は一瞬といえるほど短い。そして、MA形態ではアームを開いて相手をとらえたり、その先のクローで斬り裂いて戦う。また、相手をとらえたままスキュラを撃ちこむことで確実にしとめることもできる。

75ミリ対空自動バルカン砲塔システム〈イーゲルシュテルン〉

イージスがもつ武器のなかでは、数少ない近接戦用のもの。また、唯一実体弾をつかう武器でもある。ストライクやデュエルの頭部にあるものと同じものだ。

兵装 急襲=MA形態、近接戦=MS形態で変幻自在に戦場を駆ける!

素早い動きで敵を混乱させる、一撃離脱を得意とするのがイージスだ。1機だけでも、その戦闘力はすさまじいが、仲間と協力しての戦いでさらに力を発揮するだろう。

一撃離脱

上でも説明したように、MSからMAへの変形でスピードアップ。一気に相手に近づいて攻撃、反撃されないうちに離れる戦い方が得意。

大出力ビーム搭載

一撃離脱戦法のためには強力な武器が必要。そのため、大型のビームライフルと、内蔵武器であるスキュラをもっている。

◀スキュラはMA時のみ使えるが、変形は短時間でできるので発射のために一瞬だけMA形態をとることも。

▶ほかのガンダムのビームライフルより口径がやや大きい専用ビームライフルを持つ。

Epoch Studies

敵をとらえるカギヅメ。それは、あえてとどめをささぬ“伝家の宝刀”

イージスのアームとクローは、相手をとらえて確実に撃破するためのもの。でも、パイロットのアスランは優しさから、ビームでとどめをさすかわり、クローで相手をつかまえようとしたりする。相手を傷つけないための武器として使っているのだ。その意味で、アスランにとってイージスのパイロットになったのは幸運だった?

▲フェイズシフトダウンを起こしたストライクをつかまえたこともあった。このときは、フラガの攻撃でストライクを離さざるをえなかった。

▲第8艦隊との戦いでは、あえて敵艦にとどめをささず、戦場を離脱するにまかせた。でも、クルーゼ隊長はそんな敵艦をヴェサリウスからの砲撃で沈めてしまった。

サーベル

近接戦闘用に持っているビームサーベル。ほかのGのビームサーベルは赤色をしているのに、イージスだけは黄色をしている。もしかしたら特別にパワーが高いのだろうか?

▲右手にビームサーベルを持ったままでは、ビームライフルを構えたり、変形することもできない。素早くしまうことが必要だ。

シールド

イージスは、素早い動きで相手の攻撃をよけるタイプ。そのため、シールドは小型で取り回しがよくビームサーベルを受け止めるのに適している。もちろん、ビームライフルにも十分有効だ。

▼MS形態のときは、このように右手にライフル、左手にシールドをもって相手に接近することが多いようだ。

頭部バルカン

対人兵器のため、MS相手には効果はうすいが、装甲車や戦闘機相手には十分。ビーム兵器を使うのがもったいないような相手なら、このバルカン砲を使う。

▲ヘリオポリスで戦ったときは、地球連合軍のミサイルトラックなどに使用。ほんの数発で、相手を破壊する威力をしめした。

Mechanic File 03 電撃侵攻用MS

GAT-X207 ブリッツガンダム
BRITZ GUNDAM

ブリッツは唯一X200系のフレームをもつ機体。しかし、これはX100系フレームを特殊兵装が装備できるようにしただけのもの。ある意味X100フレームを持つデュエルやストライクの発展型なのだ。そのコンセプトは、単独で敵地奥深くまで侵攻して、味方が攻めこむための活路を開くこと。そのため、いろいろとユニークな装備を与えられているのだ。

SPEC

全高:18.63m
重量:73.5t
パイロット:ニコル・アマルフィ
(Nicol Amarfi)

攻盾(こうじゅん)システム〈トリケロス〉

- ●3連装超高速運動体貫徹弾〈ランサーダート〉
- ●50ミリ高エネルギービームライフル
- ●ビームサーベル

◀ブリッツの右腕に取りつけられ、3種類の武器とシールドが一体化した、ブリッツならではの装備。

ピアサーロック〈グレイプニール〉

ブリッツの左腕に装備され、ワイヤーつき3本ヅメのクローを開いて打ちだす装備。攻撃以外にも、体をささえるのにも使える。

兵装 宇宙の闇に秘む、黒き死神の魔手

ブリッツの戦いかたは、ミラージュコロイドで姿を消し、相手のふところに飛びこむというもの。そのため、装備している武器はいずれも近距離・近接戦用のものばかりとなっている。

近接攻撃兵器

右手のトリケロスに装備されている実体弾兵器、ランサーダート。攻撃をしかけてきた敵に、3本の槍を1度に打ちだす武器だ。素早いが↗装甲の薄い敵には、そのうち1本が当たればしめたもの。そうでなくとも、相手をひるませることもでき、使いやすい武器だ。

▲接近する敵に向かって、ランサーダートを次々に発射。あまり正確なねらいをつける必要はない。

▲すこしの時間差で打ちだされることで、相手がある程度の範囲に入っていれば当てることができる。

▲ランサーダートのうち、1発がメビウスに命中。これで、うるさい敵を落とすことができた。

防御兵器

近接攻撃に威力を発揮するのがこのピアサーロック〈グレイプニール〉。装甲の弱い部分に打ちこめば、簡単に相手を撃破できる。また、ワイヤーで巻き戻せば何度でも使えるのも魅力となっている。

▲戦艦相手に使えば威力の高い武器となるが、MS相手には相手をひるませる程度の威力しかない。

斬撃兵器

ブリッツのビームライフルは、ほかのGのものより威力が低い。相手に思いっきり近づいて戦うことを考えて作られているからだ。そのため、シールドにはビームライフルとは別にビームサーベルがしこまれているのだ。

▲シールドはビームサーベルと一体で、防御力は低い。

▼ミラージュコロイドを張ったまま、ビームライフルも使える。

特殊兵装 ミラージュコロイド

微粒子ガスで機体を包み、レーダーや肉眼でも見えなくするシステム。機体の出す赤外線すら通さず、完全なステルス性を発揮できるが、使える時間に限りがある。また、使用中はPS装甲が使えなくなるため、そのときに攻撃を受けるともろいという欠点ももつ。

▶第8艦隊との戦いでは、敵が絶対反撃できない位置まで近づいてからミラージュコロイドを解除、攻撃した。

▲ミラージュコロイドをオンからオフにすると、姿が現れてくる。

▲姿を現してから攻撃するのは、ミラージュコロイド使約のため?

▲姿を消したまま攻撃しても、火線で位置が知られて反撃されると危険だ。

▲アークエンジェル相手に見せた、相手に取りつく正しい戦法。

ANALYSIS フェイズシフト装甲

◆実体弾を通さない装甲

フェイズシフトとは相転移のことで、水が液体から気体や固体にかわるように物質のあり方が変わること。ガンダムは、無重力下でなければつくれない特殊な、エネルギーを受けて相転移し強固になる金属で作られている。

◀PS装甲は強化APSV弾もはじくほどだが、ビームには効果が薄い。

▲PS装甲がオフ〈ディアクティブモード〉のときは灰色の機体が、オン状態では鮮やかな色に変わる。

▶PS装甲の維持にはエネルギーが必要。電池が切れると使えなくなる。

Epoch Studies

じつは、いちばん活躍しているのはブリッツ……なのでは?

第8艦隊との戦闘はともかく、アークエンジェルに取りついての戦闘や、アルテミスへの潜入などなど。ブリッツがいなくては得られなかった戦果は多い。出撃回数はともかく、ブリッツはザフトでいちばん活躍しているガンダムだろう。逆にいえば便利屋的に使われているともいえるけど、パイロットのニコルはどう思っているのだろう?

◀ブリッツの使いでがいいのは、なんといってもミラージュコロイドをもっているから。ザフトも装備しようとするかも。

Mechanic File 04 重装砲撃用MS

GAT-X103 バスターガンダム
BUSTER GUNDAM

SPEC
全高:18.86m
重量:84.2t
パイロット:ディアッカ・エルスマン
(Dearka Elthman)

バスターはX100系のフレームをもつ機体として、X102デュエルに次いで開発された機体である。そのコンセプトは、大型の砲をもつことで後方から味方を援護したり、戦艦や要塞といった大目標を攻撃することである。その威力はバツグンだが、大きな砲はあつかいが難しく、また近づかれての戦いをあまり考えていないという欠点ももっている。つまり、バスターはデュエルのような接近戦が得意な機体と協力して戦う機体なのだ。

Head Parts

220ミリ径 6連装ミサイルポッド

バスターの両肩に装備されているミサイルポッド。6発のミサイルは1度に、あるいは順次発射することが可能となっている。メビウス程度なら一撃で破壊できる威力をもっている。

対装甲散弾砲

メインウェポン 標準装備状態

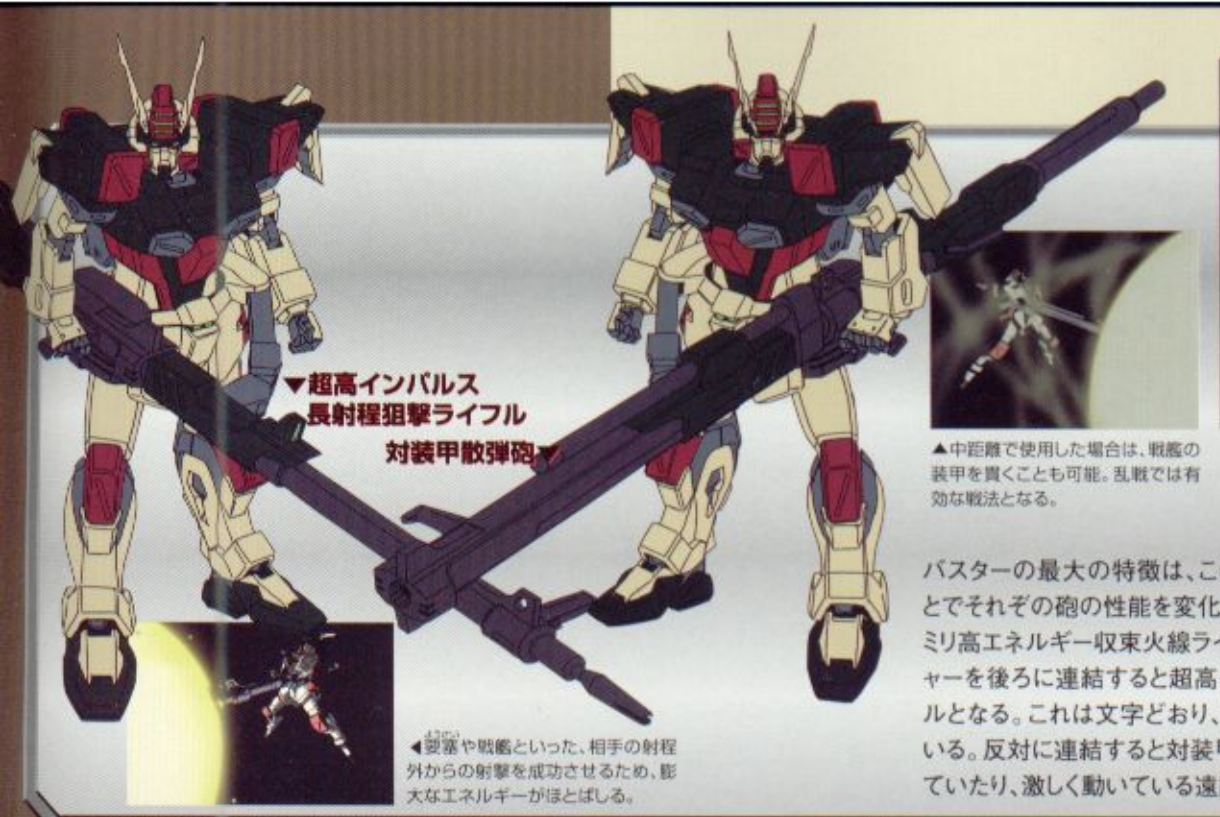
㊨=350ミリ ガンランチャー
㊧=94ミリ高エネルギー収束火線ライフル

▲通常は、2種類のメインウエポンを上図のように左右に1門ずつ構え、使用する。左右の装備位置は固定されている。

ウェポンモード
◀メインウエポンの装備と、素早い展開のため両腰には左のようなアームジョイントが取りつけられている。

▶メインウエポンは使用されないとき、右図のように背中のランドセルに格納されるようになっている。またバスターの背面にも注目。

メインウェポン格納状態



◀要塞や戦艦といった、相手の射程外からの射撃を成功させるため、膨大なエネルギーがほとばしる。

▲中距離で使用した場合は、戦艦の装甲を貫くことも可能。乱戦では有効な戦法となる。

2門の火砲を変幻自在に運用

バスターの最大の特徴は、この2種類の砲を連結できることでそれぞれの砲の性能を変化、向上させられる点である。94ミリ高エネルギー収束火線ライフルを前、350ミリガンランチャーを後ろに連結すると超高インパルス長射程狙撃ライフルとなる。これは文字どおり、遠距離の敵の狙撃に向いている。反対に連結すると対装甲散弾砲となり、これは密集していたり、激しく動いている遠距離の敵を攻撃できる。

兵装 近接戦・長距離用・超長距離用…… 多彩なレンジと圧倒的火力

バスターの兵装は両肩のミサイルポッドと両手にもてる2種類の砲だけ。しかし、これだけの装備で戦いのはるか後方から味方を援護したり、近づいてきた敵を牽制したりもできるよう考えられている。

近接防御

両肩にもつミサイルポッドは、どちらかと言えば身を守るための武器だ。うるさい敵に近づいてこられたら、これを発射して敵の注意をそらす。そのスキに後ろに避難するのがバスターの本当の戦い方だ。

▶ビームサーベルなどをもたないバスターは、敵にこんなに近づかれると危険！こんなときこそミサイルが有効だ。

◀近づいてきた敵にミサイル発射。メビウス程度ならこれで撃破できる。それが無理でも、仲間に助けてもらうための時間はかせげる。

長射程攻撃

彼方から敵を狙い撃ったり、次々と砲を打ち込んで敵をひるませたり。これが、バスターのいちばん正しい使いかたといったところ。そのため、防御力はほかのGより低めだし、白兵戦用の武器ももっていない。

◀第8艦隊との戦いでは、乱戦ぎみになっていたためか対装甲散弾砲を使った。狙いは大まかでも命中しやすいからだ。

▶比較的、近い距離だったこともあり、対装甲散弾砲のうち数発が駆逐艦アンディゴノスを貫いた。

▲両腕に砲を抱えて乱射するバスターの「正しい」基本戦法がこれだ。

▲要塞や戦艦相手の戦いが得意とは言え、中に入り込むのは少しゆきすぎ。外、それも遠くからの攻撃が本当は基本だ。

ANALYSIS ガンダム強奪作戦

◆盲点？ 中立コロニーで進行したMS開発計画

ガンダム、いやGと呼ばれるこの機体を開発したのは地球連合軍。正確には、大西洋連邦であり、中立国オーブに属するヘリオポリスの企業、モルゲンレーテがその隠れみのに使われた。これは、敵だけではなく味方であるほかの連合国にも知られまいとして選ばれた方法だったらしい。

◀Gと、その運用を前提としたアークエンジェルは完成した。大西洋連邦は、ひそかにその引き取りを進めるが、その情報はクルーゼに知られていた。

◆独断専行による強奪クルーゼ隊は結果OK？

地球連合大西洋連邦がGを受け取り、ひそかに出発しようとしていたそのとき。計画を知ったザフトがヘリオポリスを襲撃。あわててGを運びだそうとしていた兵士を倒し、Gを奪ってしまう。これによって、ストライク以外の4機のGと、多くのパーツがクルーゼ隊の手に落ち、地球連合軍に対して使われることとなってしまったのだ。

▼クルーゼがGに気づいたのは、何やら因縁をもつフラガの存在があったから？

▲ザフトは、コーディネイターならではの活躍で潜入から強奪までを決行。

Epoch Studies

イザークが呼んでいる！… 気づけばいつの間にか、そこは前線

上で紹介したように、バスターは遠くから攻撃するためにつくられた機体だ。一方、デュエルは相手に近づいて攻撃する機体。けど、パイロットのディアッカはイザークと仲がいいから、彼が危険になるとついつい前線に出てしまう。おかげでバスターは本来の戦いかたがなかなかできなくなっている？

Mechanic File 05 中近距離戦用MS

GAT-X102 デュエルガンダム
DUEL GUNDAM

おそらくはいちばん最初に作られたガンダムで、X100系のフレームをもつ。そのため、非常にベーシックな作りとなっていて、装備も基本的なものに限られている。コンセプトもMSの基本的な機能をそなえた機体を開発するといったもので、後に開発する機体のベースになることを考えて作られた機体といえる。その分、性能的には飛び抜けたところがなく、機体が傷ついたあとザフトは装甲を追加してアサルトシュラウドに改装した。

SPEC

全高:17.5m
重量:103.47t(アサルトシュラウド)
パイロット:イザーク・ジュール
(Yzak Jule)

115ミリ・レールガン〈シヴァ〉

アサルトシュラウドになって、攻撃力アップのため追加された大型の実体弾兵器。近接防衛や対艦攻撃で威力を発揮。

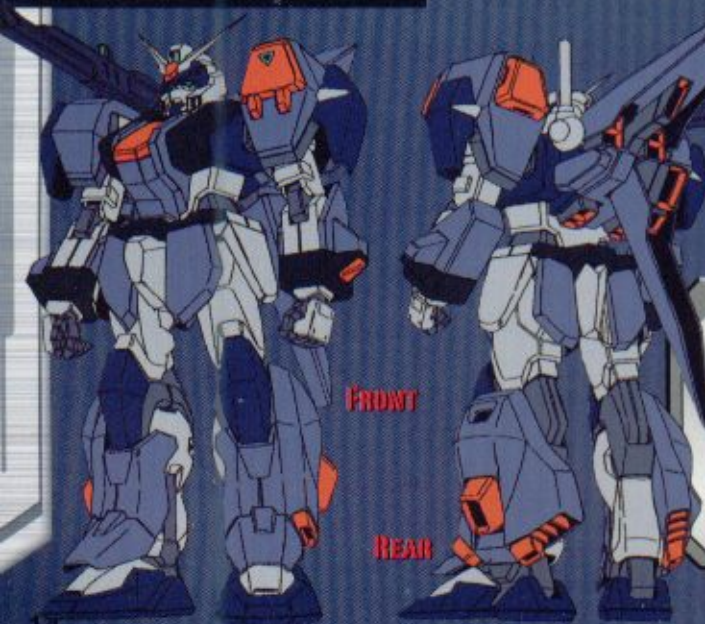
ビームサーベル

ストライクのもつものと同様の近接戦用の装備。1本は予備で、2本を同時に使うことはあまりない。

175ミリ・グレネードランチャー装備 57ミリ高エネルギービームライフル

ストライクの持つものと同じ口径のビームライフル。グレネード単体を下の写真のように打ちだせる。

Head Parts



シールド

▶色こそ違うが、ストライクと同一のシールド。表面に対ビームコーティングがされている。

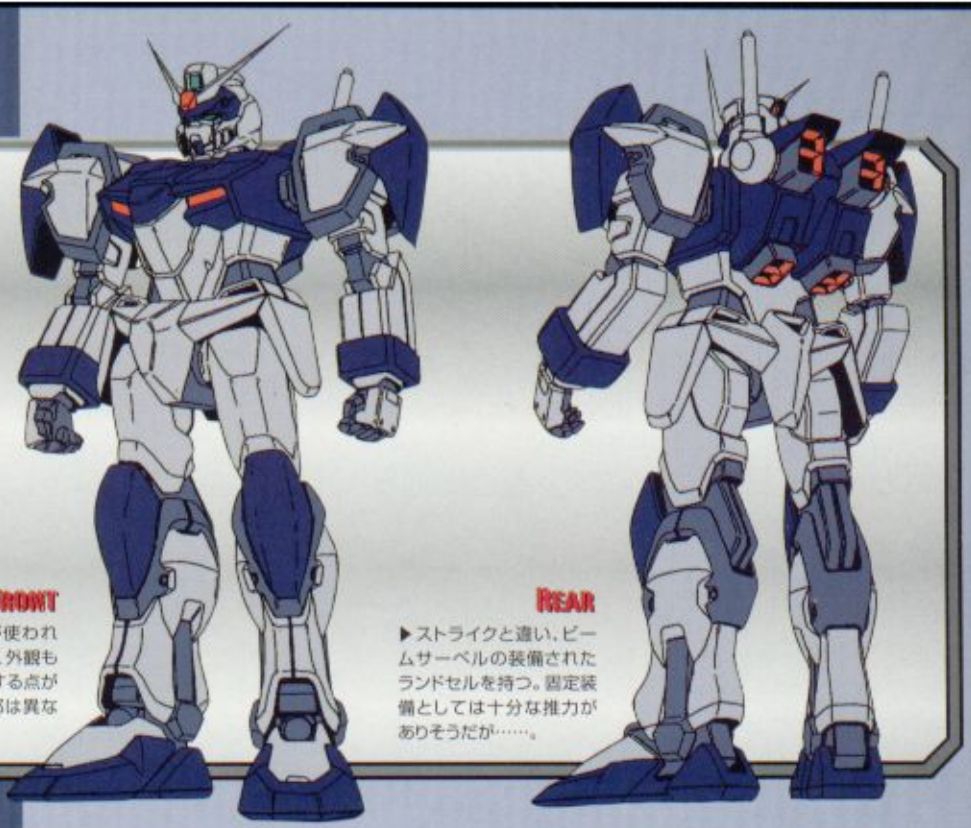
220ミリ径5連装ミサイルポッド

▶バスターがもつものと同様の小型ミサイル。アサルトシュラウドになって追加された装備。

デュエルガンダム（改装前）

アサルトシュラウドに改装される前のデュエル。軽量な機体だが、エールストライクよりスラスターの出力が低いともいえる。ストライクとの戦いで、一度は右手をランチャーストライクに吹き飛ばされ、別の戦いではエールに腹部装甲を破られ、コクピットにも被害を受けた。

SPEC
全高:17.5m
重量:61.9t



FRONT
▶同じフレームが使われているだけあって、外観もストライクと共通する点が多い。しかし、腰部は異なるようだ。

REAR
▶ストライクと違い、ビームサーベルの装備されたランドセルを持つ。固定装備としては十分な推力がありそうだが……。

75ミリ対空自動バルカン砲塔システム<イーゲルシュテルン>

兵装 地球連合と、ザフトの血をあわせて受け継ぐハイブリッド機

デュエルはあまりに基本的な汎用機であるため、逆に使いかたが難しい。ザフトによる改造はそのためもあるのだろう。

アサルトシュラウド

何度もストライクに敗れたこともあり、ザフトがジン用の装備などで火力、推力を強化したのがアサルトシュラウド。これにより、本機には地球連合とザフトの技術が結集されたといえよう。

▲推力アップで、スピードや機動性も大幅に向上した？

▲近づくザコは、左肩のミサイルをで蹴散らすのだ。

▶目標が照準に入れば、シヴァがすぐ撃てる。

盾

相手に近づくまでは、このシールドでビームライフルなどを防ぐことが考えられている。そのため、ビームサーベルを防ぐにはいささか大きすぎるところも。

ビームライフル

威力はストライクのビームライフルと変わらない。中距離からの狙撃もOKだ。そのぶん、近距離での使いではいまひとつなところも。

近接戦

デュエルの本来の戦いかたは、こういったビームサーベルによる近接戦闘。相手のふところに入りこみ、軽量な機体をいかしてほんろうするのが本領だ。逆に、離れての戦いでは自分が不利になってしまうことが多い。

▼ビームサーベルをもった相手との戦いまでは考えられていなかったため、デュエルはあまり防御を考えて作られていなかった。

グレネードランチャー

頭部のバルカンをのぞけば、デュエル唯一の実体弾兵器だった。ここ一番、威力がある武器が必要なときに使うためのもので、たとえば敵に囲まれたときに強行突破をはかるといった使いかたが考えられていたと思われる。

▶イザークは確実にストライクを破壊しようと、威力のあるグレネードを使ったのだろう。だが、それが裏目に出た。グレネードは威力があっても弾の速度が遅いのだ。

Epoch Studies
間違えた用兵の結末 ストライクを仕留めそこなったワケは

デュエルは近接戦用で、ビームライフルを乱射するような運用をする機体じゃない。というのに、イザークはもっぱらビームライフルでストライクを攻撃。PSダウンというチャンスにはグレネードを使い、電池を換装する時間を与えてしまったり。ビームサーベルで斬りつけていたら勝てたかも？

Mechanic File 06 特殊重戦闘機

TS-MA2mod.00 メビウス〈ゼロ〉
MOEBIUS ZERO

地球連合軍の特殊部隊用MA。量産型のメビウスの原型となった高性能MA。一撃離脱の戦法を得意とする。最大の特徴は4機搭載された有線誘導のガンバレルによるオールレンジ攻撃で、これによりザフト軍の開発したMSにも対抗できるようになった。「エンデュミオンの鷹」の異名をもつムウ・ラ・フラガはこの機体をグルマルディ戦線で操りMSジン5機を撃破。その名を轟かせた。

全長:No Data
重量:No Data
武装:有線式ガンバレル×4
リニアガン×1

ガンバレル

メビウス〈ゼロ〉の最大の特徴となっている、有線誘導でオールレンジ攻撃が可能。1基のガンバレルあたり2門のビーム砲とレーダーを備える。戦法によっては艦艇にも大きな打撃を与えることが可能だ。

コクピット

コクピットは機体中央付近に位置するハッチをあけ、上から乗りこむ方式。軍事用の機体の例にもれずかなり窮屈だ。しかし各部は機能的につくられておりむだな部分はいっさいない。

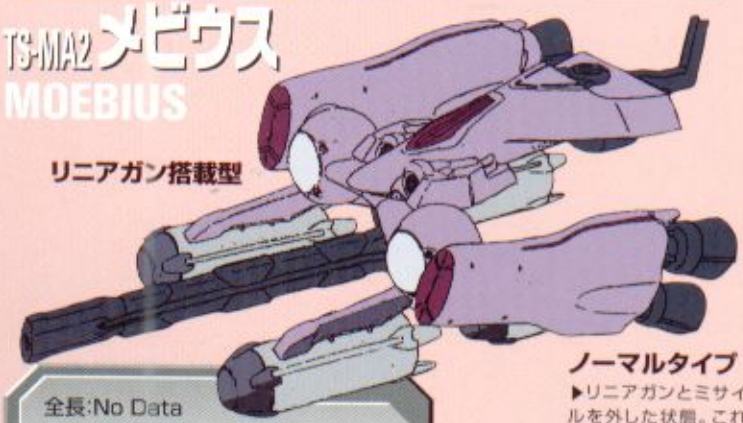
リニアガン

メビウス〈ゼロ〉の固定武装。リニアレールを用いて実体弾を射出する。その威力はMSジンを一撃で撃破し、艦艇の装甲をも貫くほど強力だ。もっとも命中すればの話だが。

Mechanic File 07 汎用重戦闘機

TS-MA2 メビウス
MOEBIUS

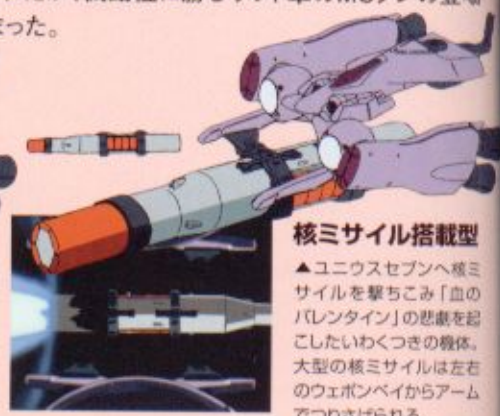
リニアガン搭載型



全長:No Data
重量:No Data
武装:40ミリバルカン×2

ノーマルタイプ

▶リニアガンとミサイルを外した状態。これをベースに、用途に合わせて武器を装備する。



核ミサイル搭載型

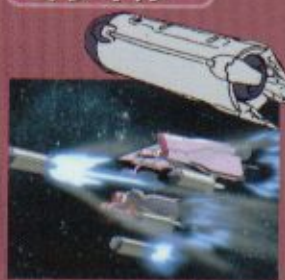
▲ユニウスセブンへ核ミサイルを撃ちこみ「血のバレンタイン」の悲劇を起こしたいわくつきの機体。大型の核ミサイルは左右のウェポンベイからアームでつりさげられる。

地球連合軍の量産型主力MA。用途に合わせいくつかのバリエーションが存在するが、リニアガン搭載型がもっともポピュラーである。開戦当初はこの機体で十分な戦果を上げられたが、機動性に勝るザフト軍のMSジンの登場によって状況は一変してしまった。

40ミリバルカン

メビウスの固定武装で2門搭載。おもに近接戦闘とけん制に使用する。MSにはあまり効果がないようだ。

ミサイル



有線誘導式のミサイル。最大4発まで搭載可能。リニアガンと並ぶ主兵装である。

Mechanic File 08 多目的ポッド

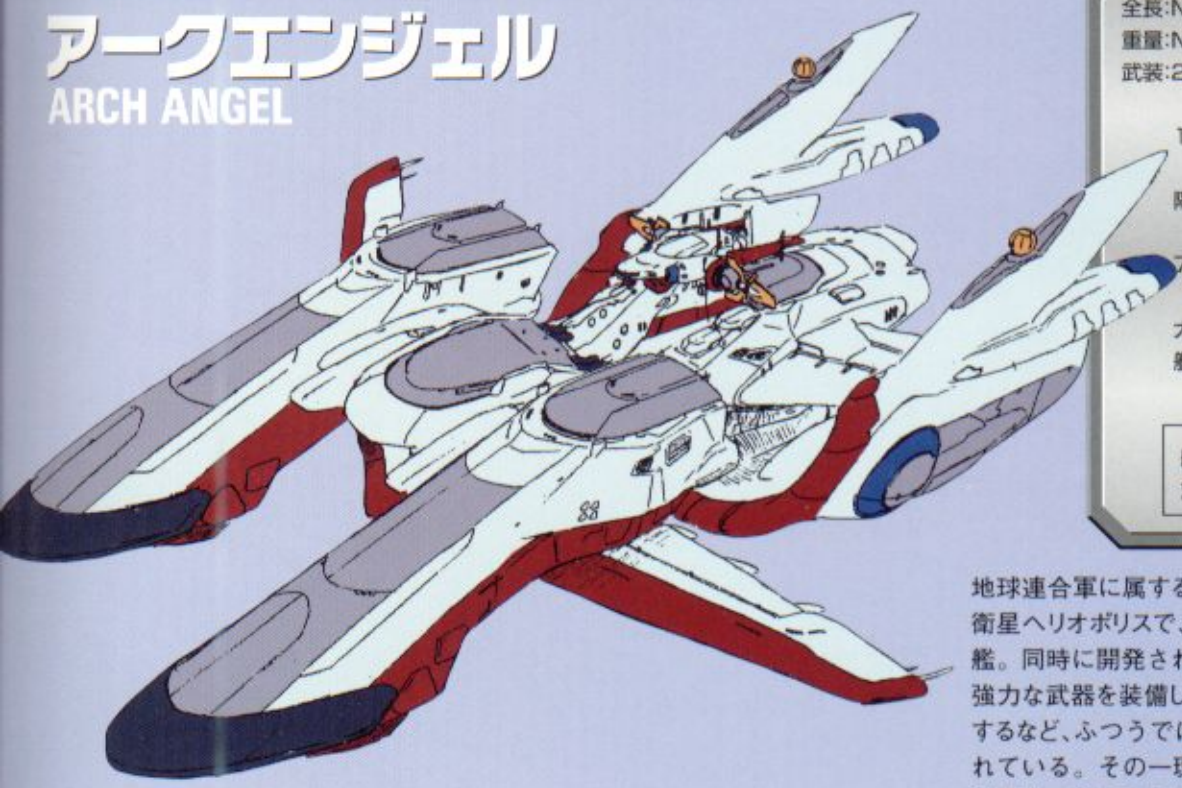
ミストラル MISTRAL

全長:No Data
重量:No Data
武装:40ミリバルカン

地球連合軍の汎用MAではあるが、その使い勝手のよさからコロニーや大型艦艇のさまざまな作業に用いられることが多い。おもな用途はコロニーや要塞などのしょうかい、または物資の搬入や稼動不能となった機体の回収などではないだろうか。

Mechanic File 09 強襲機動特装艦

アークエンジェル
ARCH ANGEL



全長:No Data
重量:No Data
武装:225cm2連装エネルギー収束火線砲
「ゴットフリートMk.71」×2
110cm単装リニアカノン
「バリアントMk.8」×2
陽電子破城砲
「ローエングリン」×2
75ミリ対空自動バルカン砲搭システム
「イーゲルシュテルン」×16
大型ミサイル発射管×24
艦橋後方ミサイル発射管対空防御ミサイル
「ヘルダート」×16
搭載ミサイル
艦対艦ミサイル「スレッジハマー」
対空防御ミサイル「コリントスM114」

地球連合軍に属する大西洋連邦が、中立国オーブの資源衛星ヘリオポリスで、秘かに建造していた実験的な宇宙艦。同時に開発されたMS、Gの運用を前提に、多彩で強力な武器を装備している。また、大気圏突入能力を有するなど、ふつうでは考えられない高度な能力をもたされている。その一環か、自動化率も高く、少数のブリッジクルーのみでも最低限度の運用が可能になっている。

ブリッジ

全体

▲アークエンジェルをここですべて制御する。中央の艦長席を囲むように各セクションが配置されている。

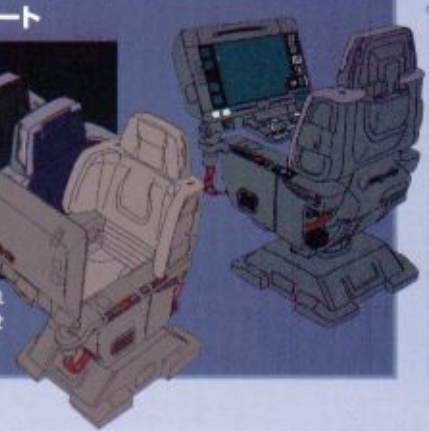
パイロットコンソール

▲アークエンジェルの操艦をつかさどる。左右に同じ配置のコンソールが2つ備えられている。

キャプテンシート

▲ここから艦のあらゆるところに指令を発することができる。マリューがこのシートに座り艦の指揮を執る。

通信&ガンナーシート



▲艦長席の後ろに備えられている。艦の状況を知らせるのがおもな任務だ。

CIC

戦闘をつかさどる場所。ナタルが指揮をとる。CICは戦闘のあらゆる情報を集め、分析し、艦の火器管制を行ったり、出撃しているMSやMAへ指令を出す重要なセクションである。ときには艦隊全体の戦闘指揮をとることもある。また状況によっては艦長の権限を越えて指令を下すこともできる。

居住区

食堂

▲談話室といったほうが適切といえる。クルーが集まって歓談し、現場の情報交換をするのもたいていここである。

パイロット待機室

▲パイロットスーツに着替える、ロッカールームもかねている。ここでドラマが起きることが多いのはなぜだろうか?

225cm High-energy beamgun

225センチ2連装高エネルギー収束火線砲

ゴットフリートMk71

アークエンジェルの主砲ともいえる2連装の高エネルギー砲。右舷と左舷に1基ずつ装備されており右舷砲塔を1番、左舷砲塔を2番と呼ぶ。火器管制はCICでおこなえ、ヘリオポリス内での戦闘では、フラガ大尉が射手を務めることで、ジン2機を撃破する大戦果をあげてもいる。ビーム砲の一種であるため、PS装甲に対しても有効だが、設置されている場所の関係で、射界が限定されてしまうという問題もある。

Surface to air missile

対空防御ミサイル

ヘルダート

特大図解研究　メカ01

アークエンジェル武装大図解

Armaments of ARCH ANGEL

強襲機動特装艦アークエンジェル

本来は新兵器であるMSや、陽電子破城砲「ローエングリン」といった特殊兵器の運用、さらには新戦術の試験をおこなうための実験艦。そのため、各種新技術、特殊兵装がありあまるほど使われている反面、その構造には軍事常識に反している部分が多い。また、使いでのよい、こなれた兵器がほとんど搭載されていないが、それも実戦への投入は考えられていなかったためらしい。

Positron blaster gun

特装砲

陽電子破城砲ローエングリン

右舷艦首が1番砲、左舷艦首が2番砲と2基が装備されており、通常はこの2門を同時に発射する。名前どおり要塞攻撃用の装備で、反物質の一種である陽電子ビームを発射するもの。砲、そしてビーム自体が巨大であるのは陽電子を保持しつつ相手にぶつける必要があるため、その保護がおこなわれているせいでもある。欠点としては、威力が高すぎることと、陽電子チェンバーへの補充に時間がかかるため連射には向いていない点があげられる。

艦の後ろに装備されているミサイル発射管。全部で16門あり、専用の小型対空ミサイルを発射する。アークエンジェルに肉薄してくる敵の駆逐が目的で、接近してくる敵に対し自動的に発射できるモードも備えている。ただしミサイル自体の威力は低く、PS装甲をもつGに対しては足止め程度の効果しか発揮できないのが現実だ。このミサイルを使わなければならない戦いは、かなりきびしいものだろう。

Surface to ship missile

艦尾大型ミサイル発射管

艦尾両舷のテール部に装備されている大型のミサイル発射管。外側の発射管は前方を向いており、右舷が1番から6番、左舷が7番から12番。内側は後方を向いており、右舷が13番から18番、左舷が19番から24番の合計24門が装備されている。使用できるミサイルの種類は複数あるが、おもに使われるのは艦対艦ミサイル「スレッジハマー」、対空防御ミサイル「コリントスM114」など。そのほか、途中で無数の子弾にわかれる榴散弾頭ミサイルも用意されており、ミラージュコロイドを展開したブリッツに対しても効果をあげた。

Laminate Armor

ラミネート装甲

アークエンジェルに採用されている特殊装甲。艦体全体をひとつの装甲に見立てて、一点に受けたビームの攻撃エネルギーを、面全体に拡散することでダメージを防ぐ。そのため、ビーム兵器の直撃にも耐えることができるが、そのさいビームのエネルギーが熱に変換されるため、排熱が追いつかなくなると装甲が致命的なダメージを受けてしまうという欠点をもつ。逆に、排熱が追いついている限りはビーム兵器に対しては無敵に近い。

110cm Linear gun

110センチ単装リニアカノン

バリアントMk.8

艦尾両舷に内蔵されている実体弾砲。右舷が1番砲、左舷が2番砲と呼ばれる。ふだんは折りたたんで艦内に収納されており、使用時には自動的に展開するようになっている。砲弾は艦とのジョイント部から補給され、ある程度の連射が可能。長射程での精密射撃が可能なため、遠距離から接近しつつある敵に対して有効。また、ミサイルをのぞいた大型火砲としては、後方を攻撃できる唯一の武器でもある。

75mm Automatic multi-barrel CIWS

75ミリ対空自動バルカン砲塔システム

イーゲルシュテルン

Gが装備している頭部バルカン砲と同一のものを、旋回砲塔に単装で装備したもの。アークエンジェルには合計16門が装備されており、艦の上側右舷に1番から3番、左舷に4番から6番。艦底部の右舷に7番から11番、左舷に12番から16番が装備されている。近接対空防御用の武装で、本来はレーダーと連動させて自動で使用するもの。ただし、CICで人間が照準をして発射することも可能となっている。

Anti-beam bomb

アンチビーム爆雷

艦橋周辺に装備されている、多目的射出機から発射される防御兵器。自艦と敵のあいだで炸裂し、ビームを吸収拡散する粒子状物質をばらまく。短時間であればビームのエネルギーをかなり減衰させることができ、これによって攻撃を防ぐことができる。ただし、自艦のビームに対しても同じ効果があらわれるため、使いどころを問われる兵器でもある。

CG製作：永田武士（ユーフォーテーブル）

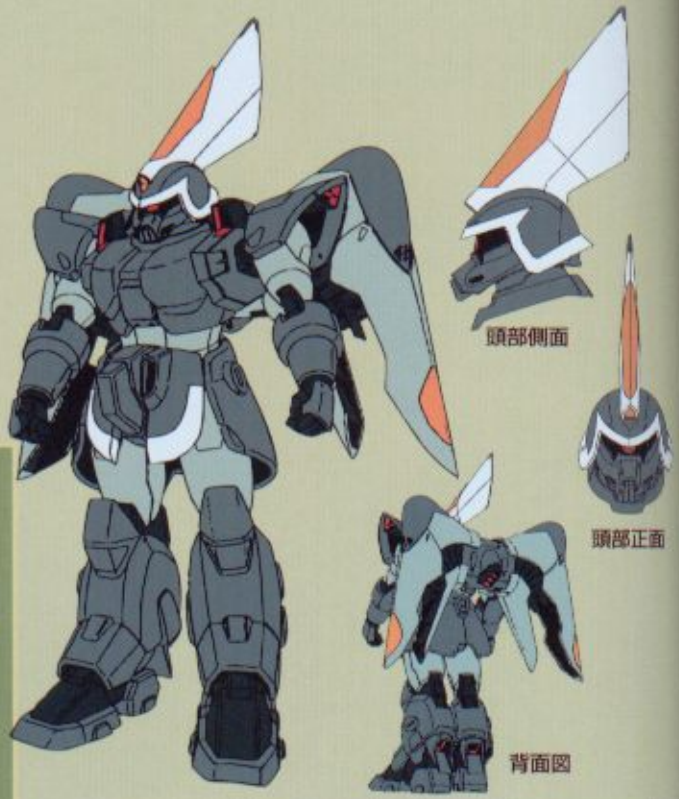
Mechanic File 10 量産型汎用主力MS

ZGMF-1017 ジン GINN

ザフト軍の誇る量産型モビルスーツ。宇宙、地上と活動の場所を選ばない優れた汎用性をもつ。おもに76ミリ重突撃機銃を使用しているが、ほかにもさまざまなバリエーションの武装をもっている。地球軍の主力兵器メビウスとの戦力差は圧倒的で、ジン1機を撃墜するためにはメビウス5機の犠牲が必要になるという。

胴部正面

プラグ接続図


頭部側面

頭部正面

背面図

全長:21.43m
重量:78.50t
武装:固定武装なし

足の裏

ザフト軍MS共通コクピット

向かって左側のパネルが攻撃・兵装管理を、右側のパネルが機体姿勢制御と航法情報を、頭上のコンソールが生命維持系を担当している。なお、3面ある大ディスプレイは状況に合わせて内容を変えることができる。

入り口方向から

シート方向から

ザフト軍MS共通シート

各種武装解説

MA-M3 重斬刀

パイロットたちにはサーベルと呼ばれているもの。実際の威力のほかに視覚的な威圧感も期待できる。

▲ミストラルとぶつかっても折れない強度と、機体を両断する鋭さをあわせもつ。

▲ビーム兵器ではなく、実剣であるため、フェイズシフト装甲には通用しなかった。

装甲

ジンの装甲は意外と硬い。下の図はストライクの75ミリ対空自動バルカン砲を跳ね返しているところ。

M66キャニス短距離誘導弾発射筒

M68キャットゥス500ミリ無反動砲

対攻撃機用なのか本編中でおもしろいようにメビウスを落としていた。メビウス〈ゼロ〉に手傷を与えたのもこれ。

自爆装置

戦闘不能におちいった際、ミゲルが使用していた。この機能はジンだけでなくGにも搭載されているようだ。

MMI-M8A3 76ミリ重突撃機銃

ジンが地上戦で使用しているおもな武器。威力はほかの火器ほどではないが、使い勝手がよい。

M68バルデュス3連装短距離誘導弾発射筒

拠点攻撃用の重爆撃装備。D装備といわれるもの。腕部と脚部に装着するパーツからなっている。

対要塞の名に恥じず、シャフトに当たった一撃がヘリオポリス崩壊の引き金となった。

M69バルルス改・特火重粒子砲

ミゲル機が使用したビーム砲。ヘリオポリスには大きな被害を与えたが、ストライクのシールドに防がれた。

強襲 ーザフトの先陣を務める主力兵器ー

地球軍との開戦当初、まっさきに地球に降下したのはザフト軍の誇るこの機体だった。

多くの作戦で先陣を切るジン。ヘリオポリス襲撃の際もしっかりと役割を果たしていた。

Mechanic File 11 長距離強行偵察MS

ZGMF-LRR704B 長距離強行偵察複座型ジン GINN

通称は偵察型。数多くあるジンのバリエーションのひとつ。行方不明のラクス捜索にあたったユン・ロー隊が使っていた。偵察用に特化された機体で、肩につく2つの大型レドームをはじめ各所についているセンサーが特徴。MSの操縦担当と情報収集担当の2人1組で使用する。

偵察型の目的はラクス捜索だったが、カズイが乗るミストラルを攻撃したためキラに撃ち落とされた。もし攻撃していなければラクスのポッドはジンが拾い、キラとラクスが出会うこともなかっただろう。

運命 ―ラクスとの出会いを生む―

ジン専用スナイパーライフル

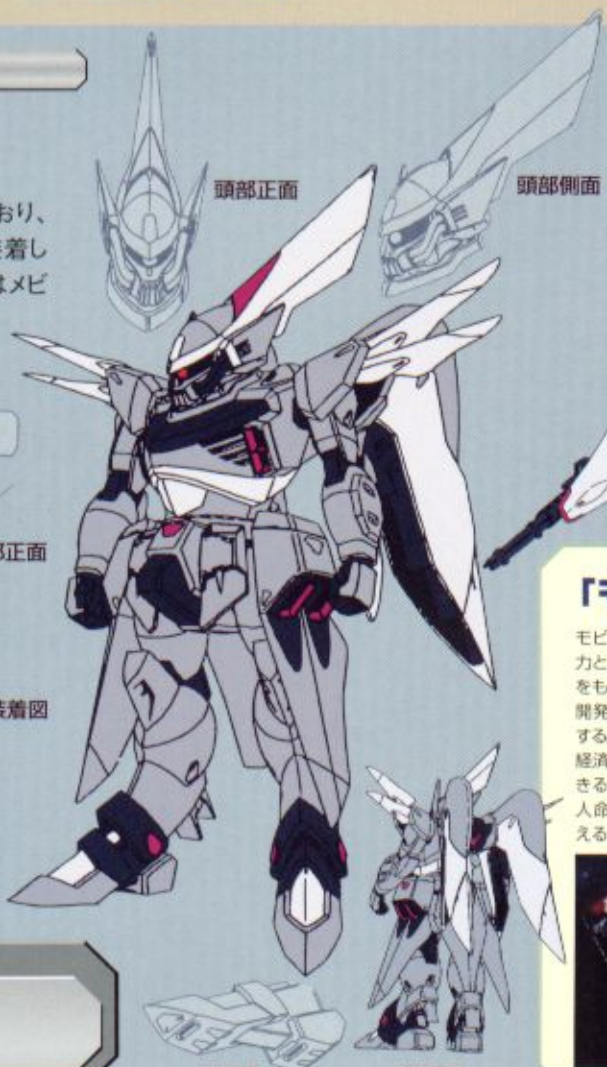
長距離からの狙撃が可能だが、ミストラルにもはじかれる程度の威力。(7話)

全長:No Data
重量:No Data
武装:固定武装なし

Mechanic File 12 指揮官専用MS

ZGMF-515 シグー CGUE

ザフト軍の指揮官用モビルスーツ。ジンをベースに開発されており、各所で性能の向上が図られている。ジンにはないシールドを装着しているのが特徴。次期主力機なだけあって、フラガとの対決ではメビウス・ゼロを圧倒していた。



M7070 28ミリバルカンシステム内装防盾

シールドは取り外し可能で、左脇にあるジョイントに装着する。本編中ではこれが役立ったことはまだない。

MMI-M7S 76ミリ重突撃機銃

シグーのメインとなる武器。命中精度も高く、メビウス・ゼロのガンバレルを正確に撃ち抜いていた。

MA-M4A 重斬刀

基本的にはジンのサーベルと変わらない。下はメビウス・ゼロのリニアガンを両断しているところ。

全長:21.43m
重量:80.22t
武装:固定武装なし

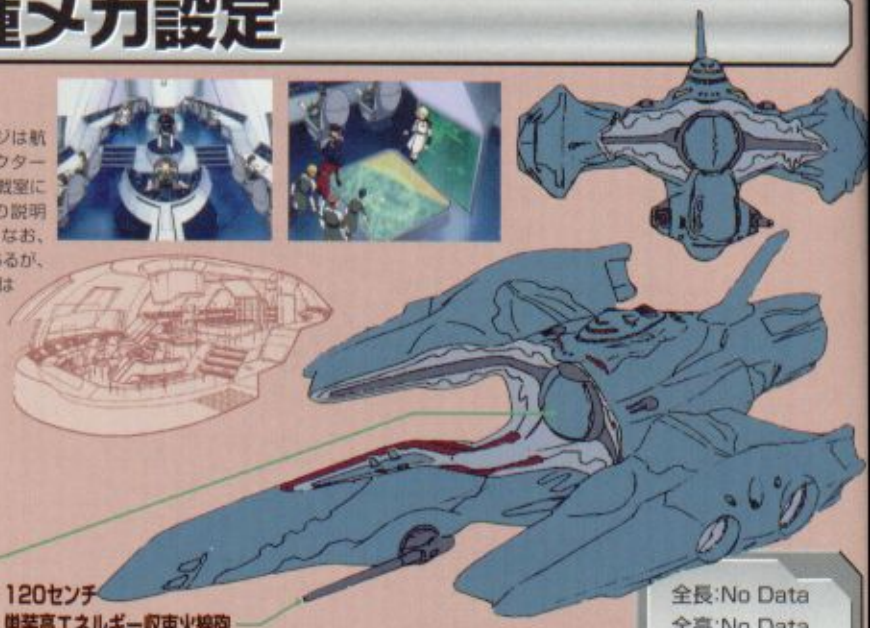
コラム 「モビルアーマー」

モビルアーマーは戦闘機並みの機動力と単機では限界といえる火力と装甲をもつ兵器だ。このモビルアーマーが開発されたのは、基本的に1人で使用する兵器であるため、撃墜されても人的・経済的被害を最小限に抑えることができるからだ。コズミック・イラの世界は人命が非常に重みをもつ世界だといえるだろう。

Mechanic File 戦艦&各種メカ設定

ザフト軍ナスカ級高速戦闘艦
ヴェサリウス

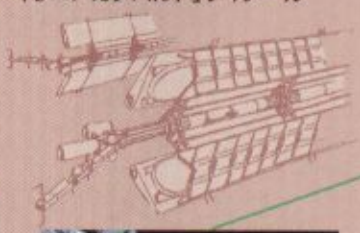
ザフト軍の誇る新鋭戦艦。現在はクルーゼ隊の旗艦となっている。艦長はアデス。高速戦闘艦の名に恥じず、アークエンジェルにも劣らないスピードと火力をもっている。



ブリッジ
ヴェサリウスのブリッジは航路パネルやプロジェクターを備えるため、簡易作戦室にもなる。右図は作戦の説明を受けるミゲルたち。なお、アデスには艦長席があるが、クルーゼに決まった席はないようだ。

リニアカタパルト
モビルスーツの発進口。この時代のモビルスーツ射出は両側にのびるレールから発せられる磁界の力を利用する。レールの収納が可能なため戦艦自体に滑走路を確保する必要がなく、省スペースに貢献している。

「リニアカタパルト」ディテール



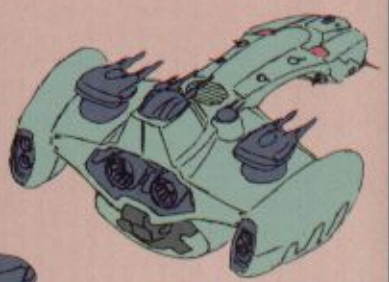
120センチ単装高エネルギー収束火線砲
アークエンジェルを迎えにきた戦艦モントゴメリイを一撃で沈めた。非常に強力な武装をもつが、プラント側優勢で進んでいる現在、ヴェサリウスが最前線に出ることはあまりなく、その威力が発揮される場面は少ない。

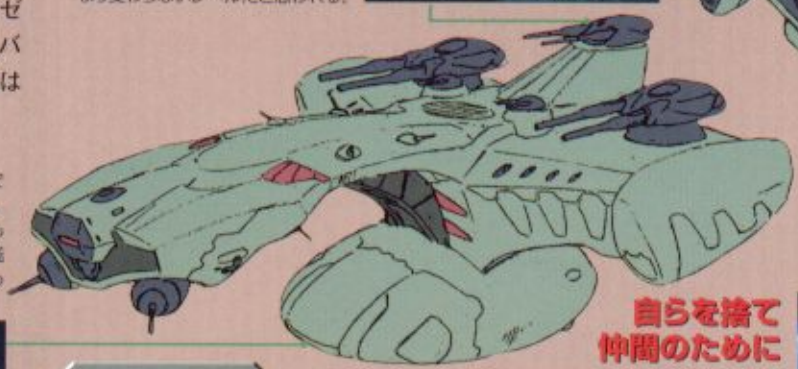
全長:No Data
全高:No Data
重量:No Data

ザフト軍ローラシア級MS搭載艦
ガモフ

クルーゼ隊に所属するもう1隻の戦艦。艦長はゼルマン。こちらにはおもにデュエル、ブリッツ、バスターの3機が搭載されていた。ローラシア級はほかに、ツィーグラーが本編に登場している。

450ミリ2連装レールガン
メネラオスとの戦闘では、お互い直接の撃沈要因にはならなかった。このことから、火力的には地球軍とあまり変わらないレベルだと思われる。





MS射出口
こちらもリニアカタパルトでモビルスーツを射出している。レールが収納可能なこともヴェサリウスと同じで、戦艦のサイズをコンパクトに保っている。

全長:No Data
全高:No Data
重量:No Data

自らを捨て仲間のために
アークエンジェルを地球に逃がすために自ら盾になるメネラオス。対して、ヘリオポリスでアークエンジェルを討けなかった責任を感じるガモフの艦長ゼルマンは、命と引き換えにアークエンジェルへ迫る。(13話)

民間シャトル
シルバーウィンド

ユニウスセブンで起きた「血のバレンタイン」事件。その追悼慰霊の事前調査団が乗っていた民間シャトル。地球軍に発見され臨検を受けた際、憤慨した地球軍によって破壊されてしまった。

ザフト軍
降下カプセル

ザフト軍が地球降下に使用したカプセル。単体にて大気圏突破が可能で、外装はピンを爆破することで分離するようにできている。4機のMSを収容可能。

ザフト軍
ステルスランチ

ザフト軍がヘリオポリス襲撃の際に使用した。着陸にエアバッグを使用したのは、逆噴射の熱を感知されないためだろうか。

地球連合軍300m級戦艦

第8艦隊旗艦 メネラオス

全長:No Data
全高:No Data
重量:No Data

ハルバートン提督が指揮する第8艦隊の旗艦。クルーゼ隊との戦闘では"智将"ハルバートンの能力をもってしても艦載機や艦そのものの戦力差はいかんともしがたく、惨敗を喫した。

地球連合軍250m級戦艦

モントゴメリイ

流浪のアークエンジェルを迎えにきた第8艦隊先遣隊の1隻。アークエンジェルと第8艦隊との合流を嫌ったクルーゼ隊によって撃沈される。艦長はコープマン大佐。

地球連合軍130m級護衛艦

バーナード

モントゴメリイとともに戦った護衛艦。同型艦にローもある。おもな武装は小型ミサイルと75ミリバルカン砲。このタイプは地球軍に多く、250m級ともども本編中で何度もジンに撃沈されている。

地球連合軍

輸送船

Gパイロットを運んだ輸送船。ザフト軍の襲撃で撃沈された。この船が墜ちたためフラガはアークエンジェルに身を寄せた。

地球連合軍

中型ランチ

地球軍の移動用のランチ。ヘリオポリスの避難民やハルバートンが使用した。

地球連合軍対MSミサイル搭載トラック

ブルドック

ヘリオポリス襲撃の際、ザフト軍迎撃に使用された兵器。対MSとはいうものの、迫りくるジンにはまったく歯が立たなかった。

地球連合軍

避難用シャトル

メネラオスに搭載されていた避難用シャトル。ヘリオポリスの民間人が、地球に帰るために乗っていた。イザークに撃ち落とされる。

地球連合軍

自走リニア榴弾砲

ヘリオポリスを防衛していた地球軍の兵器のひとつ。あまり役に立たなかった。

ザフト軍

1人乗りシャトル

アスランが母の墓まいりに行く際に乗っていたもの。さすがは国防委員長の息子、このシャトルもアスランの所有物なのだろうか。

ザフト軍

救命ポッド

シルバーウィンドに搭載されていた救命ポッド。地球軍とトラブルになった際、ラクスはこのポットに押しこまれたため難を逃れた。

ヘリオポリス救命艇

通常はシェルターとして利用されているが、ある程度の距離なら自律航行が可能。マニュピレーターでの船外活動もできる。

レンタルエレカ

ヘリオポリスでのおもな移動手段となっている電気自動車。操作系はついているが、自動操縦も可能で目的地まで運んでくれる。

木星探査船

ジョージ・グレンが木星探査に使用した宇宙船。グレンがみずから設計した。この船をもってしても木星まで片道7年かかった。

SEED JOURNAL

SEED ジャーナル メカ編 01

「SEED」舞台裏を徹底追求する、ご存じ(といっても、今回が1回目か)本コーナー。

もちろん筆頭には、この人に登場してもらわないと、話が始まらない。というワケで、監督の福田己津央・特殊設定の森田繁両氏にご登場いただき、まずは本編誕生の真相を語っていただくことにしよう!

[監督]
福田己津央
Fukuda, Mitsuo

Profile

「機動戦士ガンダムSEED」監督。1979年、サンライズ入社。「無敵ロボ トライダーG7」の制作進行を経て1984年「超力ロボ ガラット」、1985年「ダーティーペア」の設定制作などに参加。1991年「新世紀GPX サイバーフォーミュラー」での総監督を経て、「サイバーフォーミュラー」シリーズ全般、さらに「GEAR戦士電童」総監督を務め、現在にいたる。「太陽の牙ダグラム」「銀河漂流 バイファム」などで知られる故・神田武幸監督の弟子を自認している。

最初に僕がガンダムと出会ったのは、ちょうどサンライズに入社したての時期でしたね。下のスタジオで、ガンダムを作っていましたから。そのころ僕は、ガンダムの後番組『トライダーG7』という作品が初仕事で、設定制作として関わっていました。下のほうで、富野さんがガンバってるなあ、という気迫は伝わってきましたね。おもしろい作品だ、という以前に、すごいことをやっているなあ、と。気分としては、まだ制作者というより、やはりファンとして見ている気持の方が、強かったようにも思いますけど。

僕自身がガンダムのお手伝いをしたのは、『Vガンダム』の絵コンテをやらせていただいたのが初めてかな……V2が、新型が初めて出てきて、ウッソが風呂場からすっ飛んで逃げるシーンを描かせていただいたことだけは覚えてますよ(笑)。

そのあと、『08小隊』のプロモーション用絵コンテを描かせていただいたくらいで、ガンダムの仕事はその程度。

時代とともに変わっていく共通語、「ガンダム」とはそんな単語

今回の企画がきた経緯ですか?僕のほうから手を挙げたんですよ、やらせてくれ、って。

そう、テレビシリーズを経験して、自分のスタンスがある程度見えてしまった、やっぱり僕は苦労を背負いこむようなタイプなんで、そういうスタンスの作品がいい。要するに、週間ベースの流しで作るのは、自分の性に合わないというか。だから今回に関していえば、制作体制も決まらないうちに、監督だけ先に決まったんですね。

時期的には、一昨年の10月ですかね。年末もかなり押し迫ってからスタジオが決まって、デザインもメカのコンセプトも、先にこっちで全部決めてからスタートしましたね。

従来のファンより、ターゲットを低年齢層に向けているという戦略ですか?

そうですね。自分が『ファーストガンダム』を見たときの気持ちを、いまの子どもたちに与えられたら、という思いで作っているのは確かですね。けどやはり、ガンダムSEEDは別ものなんです。もちろん、従来のファンを無視はしていませんけど、メインターゲットとしては想定していない、と。たとえば『ウルトラマン』や『仮面ライダー』なんかは、その時代なりの『ウルトラ』とかがあって、時代によるギャップはあるけど、共通の単語で結ばれている。ガンダムも案外、そういうものじゃないかと思うんですよ。『Gガンダム』と『ファーストガンダム』は天と地ほどの違いがあるし。だから何かの共通するキーワードがあれば、これも21世紀のガンダムになるんじゃないか、というところからのスタートですから。

コーディネイター対ナチュラルは一種の「宗教戦争」なんです

企画は最初から、明確だったんですよ。たった一言「戦争モノじゃないとやらないよ」テロリストがどうのこうの、ってのはイヤですからね、って。

単純にいってしまえば、人種間の戦争、そういうものを用意した。たとえば『ファーストガンダム』は、第2次大戦みたいな世界戦争のイメージでしょう。あれとは違う、一種の宗教戦争でしょうか。

イスラム圏、ユダヤ教、キリスト教などの宗教。そういう共通項目でくくられる、家族とか親兄弟と別の民族的なものは、ってところからコーディネイターを発想してます。対抗する地球側も、ひとつの国家ではない。一種の多国籍軍ですよね。地球対コーディネイター、2大国間の戦争ではないんです。非常に複雑になるけど、いまの時代を考えたら、アリじゃないでしょうか。

もう一つ、差別やイジメの問題、人間関係の問題……そういう身近な題材を象徴したのが、コーディネイターという設定の根っこにあると思いますね。

ガンダムを倒すモノ、それはガンダムしかない!?

ガンダムを複数出す企画も、最初からありました。「今日び、妹が13人いるのに、ガンダムが10体くらい出たっていいだろう」って、その一言で。

「ガンダムを倒せるのは、ガンダムしかいない」という設定?……それはまあ、口から出まかせでいったかもしれないけど(笑)。ただ、ガンダムをこの世界の最強兵器と位置づけたい。とすれば、最強を倒すモノも、最強でなくてはいけないのではないか、という意味づけはありますね。

まあ、スタート時点の話は、進むうちに変わっていく、というのがオリジナル作品ですから。どんどん修正をかけていけばいいワケで。どうも、そのたびに森田さんがときどき切れているんじゃないかな、ふざけるな!って(笑)。

「ガンダムをやりたい」自分から手を挙げたんです……苦労を背負いこむ性分だから

［特殊設定］

森田 繁

Morita, Shigeru

Profile

「機動戦士ガンダムSEED」特殊設定担当。シナリオにも参加。学生時代「GUNDAM CENTURY」の制作に関わり、その後、株式会社スタジオぬえに入社。「超時空要塞マクロス」企画協力のほか、アニメの設定などの制作・考証に関わる。サンライズ作品では「重戦士　ダンバイン」、「宇宙の戦士」設定協力。「ダーティペアFLASH」設定スーパーバイザー、そしてガンダム関連では「Vガンダム」などの設定考証やアイデアの提供をおこなっている。

5体のガンダム全員に華を持たせ、見せ場を演出する……殺陣を作る方は、もう大変ですね

「テレビマンガ」の中で リアリティを追求するには?

二十何年、この世界にいるんですけど、シナリオの制作に最初から最後まで深く関わってるのは、初めてのことですね。

僕のタッチするレベルですか? 基本線はまず、監督の頭の中にあるんですよ。こういう話をやるんだ、こういうキャラクターが出てくるんだという。ぶっちゃけた言い方をすれば、その決まっている骨格にどう肉づけするのかという作業で。

前回の『Vガンダム』では、意識的にミリタリズムを排したんだけど、それがセールスにつながらなかった。その反省もあって今回は、もっぱらそっちに、エネルギーを傾けているわけですね。

ただ、リアリズムを追求するより、リアリティをいかに出すかを重視している。『ファーストガンダム』を見て感動した世代っていうより、平成の世代、ガンダムを初めて見る子どもを大切にしたい。テレビアニメというよりテレビマンガ、理屈を突き詰めれば矛盾も出るだろうけど、子どもが見て、おもしろいと思えばそれでヨシ、あとはもう、それで突っ切るんですよ。

デザインも決まるまではすごく大変でした。ビッグタイトルですから。前作『Vガンダム』のデザインは、個人的には大好きなんですけれど、やっぱりシド・ミードっていう人は、工業デザイナーなんです。工業デザイナーとしてはピカイチなんだけれど、ガンダムはやはり、キャラクターのほうへと強く振らないといけない。

1対4の戦闘 バスターはどこで魅せる?

もう、昔みたいに毎回同じアクションをやって、同じ必殺技でOK、って時代ではなくなってますから。毎回、新しいアイデアを入れなけりゃいけないんです。私はアクションが好きなんで……要は殺陣なんですけれど、提案すればするほど、現場は大変で(笑)。

ガンダムが5体いるでしょう。で、戦いは1対4ですね。これに、アクションとしての花をもたせなきゃいけないんですから。

基本的には因縁があるから、ストライクとイージス、ストライクとデュエルが戦って……ブリッツは、特殊能力があるから、ときどき出張ってきて。ただ、バスターはね、大変なんですよ。砲戦用だからなかなか前線には出ない。1対3で戦ってるのを、はるか彼方から見てて、攻撃する。ドラマには絡まねーじゃん、って(笑)。

それに、ビーム砲と実体砲が合体するんだよ、って監督から聞いたときには目の前が真っ暗になりましたね、理屈はどないすんねん、と。子どもは合体が好きだから、けっこうバスターって人気が高いんですけどね。

それに比べて、デュエルはパイロットが派手なわりに、機体は意外と地味なんです。基本的な武器だけで、目立つものはない。要は「ちくしょう、来週こそは見てろよ!」って役回りの機体なんですよ(笑)。

ファースト世代からの「反発」は むしろ望むところ?

こんなことをいうと、反感を買うかもしれないけど……ファーストの世代からソッポ向かれれば、それだけビジネスとしては成功しそうな気がしますね。「お達者ガンダム」みたいになったら、マーケットが尻すぼみになるのとイコールだから。子どもがストライクのファンで、父親がRX-78のファンで、どっちが強いかと親子ゲンカをしようもんなら、シメシメですね。

読者の方へのメッセージですか? あなたが平成生まれの方ならば、この作品はあなたたちのものだ、と。昭和生まれの方なら、この作品はあなたの子どもたちのためのものです、と。もし子どもがいないなら……早く結婚して子どもを作りなさい、ということかな(笑)。

▲バスターは子どもに人気があるとか。

SEEDアカデミー
SEED ACADEMY

「ガンダムSEED」のあそこはどうなっている？ 気になる謎や、疑問を気軽に追求してみたくならないか？ そんなキミにお送りするのが、そう「SEEDアカデミー」なのです！

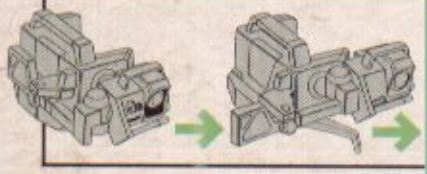
Research 1

How to drive GUNDAM

ガンダム操縦法

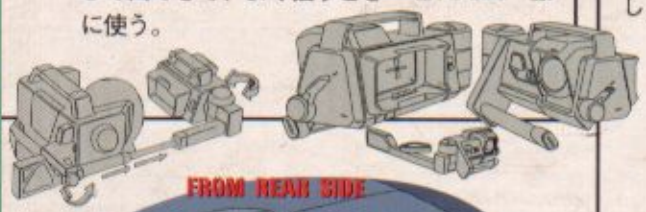
ガンダムはどう動かしているのか？ ここでは、それを簡単にご紹介。なお、コクピットは全ガンダム共通だ。

SIGHTING DEVICE 照準器



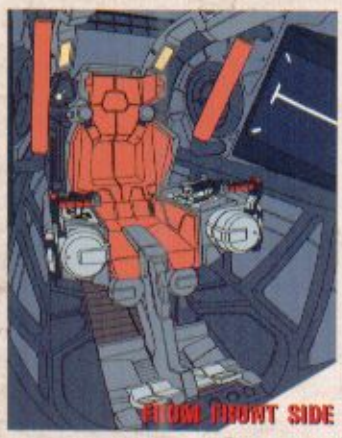
シートの頭部右側についてるのが、この照準器。必要に応じて出てきて、よく狙うときに使う。

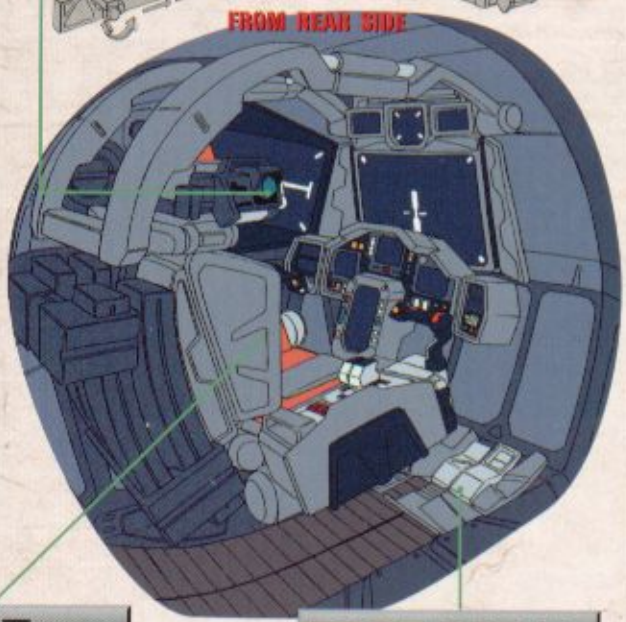
▼照準器は二段階に伸びて、いちばん下の図のようになる。左下はモニター面。



COCKPIT コクピット

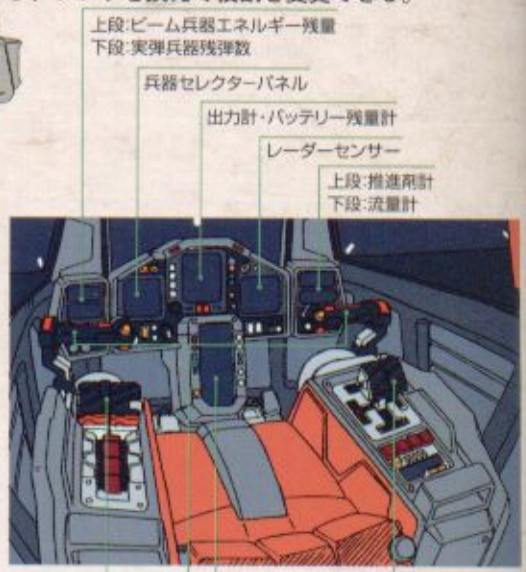
モニターはメインが正面、サイドが左右を表示。





INSTRUMENT PANEL & LEVERS 計器パネル&レバー

正面にある計器パネルに何が表示されるかと、シート脇のレバーの基本的な役割は以下のとおり。ただし、ソフトを換えて役割を変更できる。

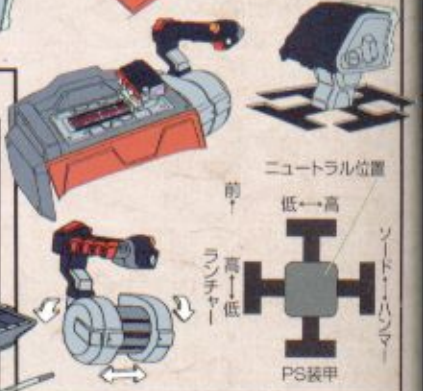


〈スロットルレバー〉
シートの左側についていて、このレバーを引くほど、スラスターの出力がアップする。下の図、上が斜め前から、下が斜め後ろから見た姿。

スロットルロックスイッチ
これを押さないとレバーが動かない

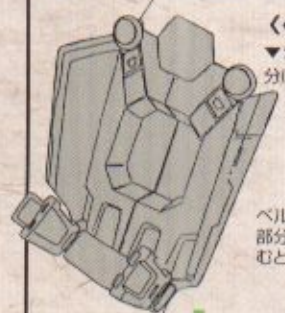
〈グリップ〉
左右のシートから突きだしているグリップレバー。指に対応したボタンもついていて、これで細かい動きを制御しているらしい。全体を動かすときは、いちばん下の図のように根本が前後と回転方向に動く。

〈モードセレクター〉
武器モードの切り替えなどをするためのレバー。シートの右側についていて、どの武器を使うか、あるいはその武器をどう使うかといったことを選ぶことができる。ふだんは中央、ニュートラルの位置に入っている。

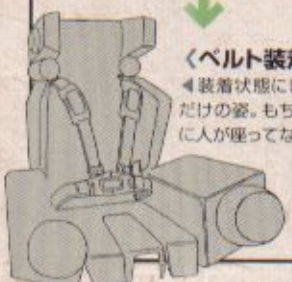


SEAT BELT シートベルト

ガンダムを操縦するには、シートベルトをしないと危険だ。その装着法は、こんな感じだ。



〈ベルト収納時〉
▼シートベルトの一部は、背もたれの肩の部分に収納されていてワンタッチで取りだせる。



〈ベルト装着時〉
◀装着状態にしたシートベルトだけの姿。もちろん、本当はここに人が座ってないといけない。

〈ベルトのロック〉
▲シートベルトをロックする機構。飛行機のシートベルトに近い感じだ。

FOOT PEDAL フットペダル

左右とも同じで、それぞれの足で踏んで操作する。両側はフットレストだ。

KEYBOARD & TABLET キーボード&タブレット

シートの左サイドにタブレット（下右）、右サイドにキーボード（下左）が収納。

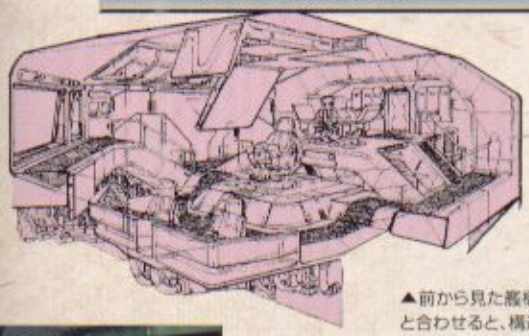
Research 2

アークエンジェル艦橋（ブリッジ）の編成

Organization of bridge crew in ARCHANGEL

続いては、アークエンジェルのブリッジクルーたちがどんな役割を持っているのかを分析しよう。でも、人手不足なので、1人で何役もこなさないといけないのだ。

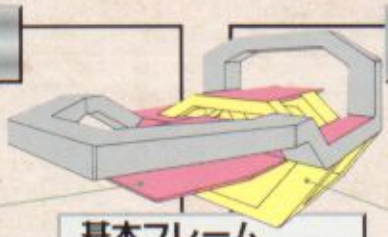
艦橋（ブリッジ）



▲前から見た艦橋全景。右のフレームと合わせると、構造が見えてくる？

艦の運行にかかわることを取りしきる場所がこの艦橋。ようするに、船を動かすための指令所だ。だから、戦闘がなくても艦橋のクルーには仕事がいっぱいだ。

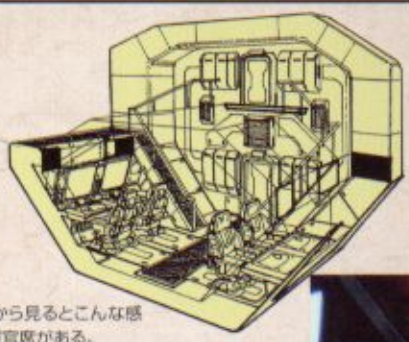
◀艦長は、会社でいえば社長さん。直接動いたり、指示をすることは少ない。



基本フレーム

▲艦橋の構造を、模式的に示した基本フレーム図。艦長席の下にCICがあることがわかる。

CIC（戦闘情報室）



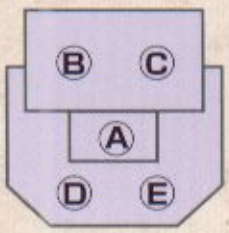
▶CICを、前のほうから見るとこんな感じ。まんなかに、指揮官席がある。

CICとは、Combat Information Centerの略で、戦闘指揮所とも訳されている。戦闘時にすべての情報が集まり、それに指示を出すための重要な場所だ。

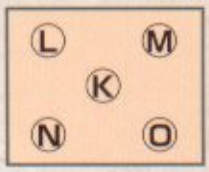
▲CICは、戦闘時でなければ人がいないこともある。

配置図

艦橋とCICの配置、役割を示すための説明を使用。下の略図は、それぞれを上から見たときの配置。アルファベットの場所がそれぞれの配置をしめす。



進行方向



進行方向

Ⓐキャプテンシート
艦長が座るための席で、情報を見るための専用小型コンソールや、艦内通信のための装備が充実している。ふだんはマリューが座るが、不在のときなどにはナタルが座り指揮を取る。

Ⓑ射撃司令官シート
ふつうはロメロ・パル伍長がつく席。本来はどの敵をどの武器で狙うのか、あるいは武器の発射などを命令する部署。しかし、いまはもっぱら索敵や識別、通信などを担当している。

Ⓒ通信士シート
当初チャンドラ伍長が、のちに学生のカズイが担当。通信する相手もいないため、もっぱら索敵のようなことをおこなっているようだ。戦いのないときは空席のことが多い。

Ⓓパイロットシート
正規のパイロットであるノイマン曹長の定位置。艦長の指示した目的地へ向かうため、細かい命令がなくとも艦を操るのがパイロットの役目。そのぶん、無口になりがち？

Ⓔコパイロット&ナビゲーターシート
日本語でいえば副操縦士兼航法士席。本来はパイロットを助け、自分の位置や航路などを割りだすのが役目。いまは戦闘時だけ、学生のトールが座り、ノイマンを補佐している。

Ⓚ指揮官シート
CIC指揮官であるナタルの席。戦闘時に現れ、CICに集まった情報を評価し、艦長に伝えるのが役目。また、ここに座った者が戦闘についての直接的な指示をだすことも多い。

Ⓛ Ⓜ Ⓝ Ⓞ CIC要員シート
それぞれの席の端末の機能は同じで、必要に応じて仕事を分担したり、交換できるようになっている。戦闘時しか使われないが、定位置はⓁにトノムラ、Ⓜにミリアリア、Ⓝにチャンドラ、Ⓞにサイとなっている。ようするに、チャンドラとトノムラ、サイとミリアリアが等同士の席という具合だ。

索敵

射撃指揮官席のパルや通信士席のカズイが担当することが多いが、CICでもおこなわれる。

▲Nジャマーで乱れるレーダーが戦闘の始まりだ。

▲熱源パターンなどから、相手の識別もおこなえる。

通信

なぜか射撃指揮官シートのパルが受けることが多い。

▲妨害が激しく、こんな具合にしか映らないことも。

MS・MA管制

CIC要員になったミリアリアが担当することとなった仕事。

▲友だち感覚の言葉遣いでトノムラに叱られたことも。

火器管制

火器とは砲や銃といった武器のこと。その操作はCICおこなわれているようだ。

◀武器の状態を確かめて、攻撃の準備ができる。

▶敵の動きと、狙いを同時に見ながら攻撃ができる。

イレギュラーの配置

艦橋クルーは、非常のときはいろいろと変わった位置についたりもする。なにせ、いまの編成だって本来の乗組員が死亡したための便宜的なものだったりする。それでもいまはそれなりに定位置はあるのだが、ときにはそれすら変わることがある。デブリ帯での作業時など、フラガはときどきコパイ席に座ってることがある。また、学生が参加するまえはナタルもCIC要員席でコンソールを直接操作していたりもした。

▲マリューの不在時には、ナタルが艦長となる。

▲出撃できないときは、フラガも艦橋で仕事をする。

Research 3

エンサイクロペディア
ENCYCLOPEDIA of SEED [用語解説]

「ガンダムSEED」に登場する気になる専門用語。今までの「ガンダム」シリーズにも出ていた言葉もあれば、新しく登場した言葉、意味が変わった言葉もある。ここでは、そんな専門用語を説明してみた。ちょっと難しいところもあるけれど、じっくり読んでみると「ガンダムSEED」世界への理解が、ぐっと深まること間違いなし!?

アルテミス

地球連合ユーラシア連邦がL3にもつ軍事要塞。いかなる物質、エネルギーの透過も無効化する光波防御帯をもつ。戦略的な価値は低い。

オーブ

大西洋連邦とも友好的な関係を結んでいるが、自国防衛を優先する政策のため中立を表明している地球の小国。L3に自国の管理するスペースコロニー資源衛星、ヘリオポリスをもつ。なお、オーブ本国はここでガンダムの建造がおこなわれていたことは知らなかった。

ガンダム（G.U.N.D.A.M.）

大西洋連邦の開発したMSの起動画面に登場するGeneral Unilateral Neuro-Link Dispersive Autonomic Maneuver（ジェネラル・ユニラテラル・ニューロリンク・ディスパーシブ・オートノミック・マニューバー）の頭文字を取り、キラが勝手にこう呼んでいる。大西洋連邦がヘリオポリスでひそかに開発していたMS。最大の特徴はPS（相転移）装甲をもつこと。試作の5機体が大きく異なる装備をもつのは、考えられる限りのバリエーションをもたせ、有効な戦術体系を模索しているため。

しかし、試作5機中4機をザフトに奪われ、使われてしまう。

なお、軍ではGと呼んでいる。

コーディネイター

この時代、ごく普通に先天的な遺伝子疾患をもつ胎児に、遺伝子治療がおこなわれている。それを一歩進め、遺伝子を積極的に調整した者たちがコーディネイター。

彼らは、普通の子供が「必要とされるさまざまなことを学ぶために使う時間」を必要としない。また、肉体的にもより頑強な存在で並の病気は知らず、普通の人以上に無理がきく体をもっている。ただし、これはあくまで「天才的な素質をいくつももつ」人ということであり、その能力や性格は育ってきた環境に左右される。もっとも、幼いときから普通の子供との間には大きな能力の差があり、彼らは自分がコーディネイターであるということをいつも意識させられる。それもあってコーディネイター同士は同族意識のようなものをもつことが多いが、それはゆるやかなもの。コーディネイターがすべてプラントに住み、ザフトに参加しているわけではない。むしろ地上に住み、地球連合軍のために献身しているコーディネイターも少なからず存在している。

なお、子供を第1世代コーディネイターとするためにはある程度裕福な家庭である必要はあるが、それは先進国の一般的な家庭であれば十分可能な程度でしかない。

ザフト（Z.A.F.T.）

Zodiac Alliance of Freedom Treaty（ゾディアック・アライアンス・オブ・フリーダム・トリーティ）の略。プラント連合、事実上のプラント軍の名称。アメリカ海兵隊のように一部隊が陸海空すべてに対応できる。一方、兵士は別の仕事をもつものが義勇兵として参加している。そのためザフト軍に階級はなく、構成員は肩書きのみで呼ばれている。また、各部隊は指揮官の名前で呼ばれ、直接接評議会の指揮下に置かれている。

スペースコロニー

現実に1974年、アメリカの物理学者ジェラード・K・オニールが提案したもので、宇宙空間に人工的に作られた天体で、地球と変わらない生活をしようというアイデア。そのため、コロニーは自転による遠心力で円筒の内側を大地とする重力を生みだす。また、コロニーは無重力空間に浮かんでいるため、ほかの天体に移動するとき、たとえば地球からの打ち上げのように大量のエネルギーで重力を振りきる必要がなくなる。

ただ、このアイデアはまだ構想にすぎず、コロニーが重力を得ようと回転すると、その遠心力で崩壊するという計算もされている。

以上の事実を踏まえたうえで、「ガンダムSEED」世界におけるスペースコロニーを説明しよう。

上記の問題から、「ガンダムSEED」ではスペースコロニーの内部には中央構造材として、アキシャルシャフトが設定されている。ここからコロニーの内壁に伸びたステーが吊り橋のようにコロニーを支えている。

スペースコロニーはどちらかというと旧世代の技術と見なされている。これはコーディネイターが生み出したプラントこそが最新の宇宙都市と考えられているためであり、スペースコロニーが過去の遺物となっているわけではない。

なお、現在スペースコロニーが確認されているのは地球から見て月と反対側のL3、そして月の後方のL4の2ヵ所となる。

ADEMY SEED ACADEMY

地球連合軍（O.M.N.I.Enforcer）

Oppose Militancy & Neutralize Invention EnForcer（アポーズ・ミラタンシィー・ニュートラライズ・インベンション・エンフォーサー）の略。現在は反プラント国、およびプラント宗主国により構成され、プラントとの戦争に臨んでいる。とはいえ、実質は各国軍の寄せ集めであり、互いを潜在的仮想敵国とも見ている。

デブリ帯

長年にわたる宇宙開発の結果、不要になった衛星や燃料タンクなどが地球を取り巻く軌道に集まったもの。ある意味、地球に土星のような輪ができたともいえるが、それほど安定したものでもなければ、輪のように連続したものでもない。

これらのスペース・デブリは、いずれ地球上に落下するといわれているが、それはまだ数千年先のことであるともいわれている。

ナチュラル

コーディネイターに対し、遺伝子の調整を受けず自然に生まれてきた者の総称。ただし先天的な遺伝子疾患を治療しただけの者は、コーディネイターとは認識されていない。

一般に、ナチュラルはコーディネイターに対して嫉妬や無力感を感じ、反発を覚えることが多い。そのため、過激な行動に走る者も見られる。

ニュートロンジャマー

略してNジャマーとも呼ばれる。ザフトが開発した兵器で、自由中性子の阻害により核分裂反応を抑制する。開戦当初、ザフトにより相当数が地上に撃ちこまれた。これにより、核分裂炉にエネルギー供給を頼っていた地上各国では深刻なエネルギー危機にみまわれている。また、その効果範囲は1基でも地球圏全域を覆うことができるほどであり、ザフトの意思に反用のレーダーすら使い物にならなくなる。ザフトの軍艦はこの効果をねらってNジャマーを搭載、必要に応じて作動させている。

PS（相転移）装甲

ガンダムの最大の特徴。作動時には機体が鮮やかな色となり、一定のエネルギーの消費と引き換えに、実剣や実体弾の攻撃を無効化する。ただし、ビームやレーザーといった兵器による攻撃は通常通りのダメージを受ける。

プラント(P.L.A.N.T.)

Production Location Ally on Nexas Technology（プロダクティブ・ロケーション・アレイ・オン・ネクサス・テクノロジー）の略。旧世代のスペースコロニーに対し、新世代の施設としてのニュアンスを盛り込んで名づけられた。

コーディネイターが中心となって作り上げたもので、L5に100基前後が存在。その集まりのこともプラントと呼ぶ。本来は資金を提供した宗主国による「プラント運営会議」の支配下にあるはずのものだが、開戦によりコーディネイターによる独立国家となった。政体は共和制で、各セクションの責任者たちによる評議会が最高意思決定機関。

ブルーコスモス

最も過激な反コーディネイター活動組織。「青き清浄を」の合い言葉のもと、コーディネイターの排斥をうたっている。コーディネイターへの暴行をあおっているともいわれているが、表向きは反コーディネイターの政治ロビー活動団体とされている。

モビルアーマー（MA）

MSの登場までは主力兵器の座にあった1人乗り汎用重戦闘機。極端なまでの人命重視とコストパフォーマンス優先が行き着いたひとつの結論。重装甲で攻撃に耐え、単機でも任務を果たせるだけの火力を持ち、戦闘機並みの空戦能力兵器。これによって最小限の戦力、つまりは万が一の被害も最小限として、最大の効果を上げられると考えられていた。しかし、ザフトの開発した新兵器、MSによりその存在意義を失うこととなった。

モビルスーツ（MS）

ザフトが開発した2脚、または4脚をもつ兵器たち。Nジャマーのもとで使われることを前提に開発されたため、核動力や核兵器の使用を前提としていた地球連合軍の兵器を時代遅れのものとした。ただし長時間使うことはむずかしく、とくに宇宙で使う場合は母艦によるサポートが必要となっている。

ユーラシア連邦

大西洋連邦と並ぶ地球連合の大国のひとつ。表面上は友好国であるが、何かとライバル意識が強く、大西洋連邦とも政治・経済的な小競り合いが多い。宇宙、L3に軍事要塞アルテミスをもつ。

ラグランジュ・ポイント

たとえば地球と月の周りには、重力の影響で安定した軌道が5つある。この軌道は、計算をした18世紀の数学者ジョゼフ・ルイ・ラグランジュにちなんでラグランジュ点、ラグランジュポイントと呼ばれ、5つの軌道はそれぞれL1～L5と呼ばれている。

L1は地球から見て月のすぐ裏側、L2は逆に月のすぐ表側。L3は地球から見て月と正反対の位置、つまり月軌道上にありながら、つねに地球に遮られて月を見ることができない軌道。最後のL4とL5は月軌道上にありながら、地球から見て月より60度前方と後方の軌道だ。

しかし、L1～L3は太陽やほかの天体の重力の影響を受けやすいため比較的不安定。反対にL4とL5は半永久的に安定している。

なおラグランジュ点はほかの天体にもある。たとえば太陽と木星のL4、L5には小惑星群が見られる。

ADEMY SEED ACADEMY

「SEED」の裏舞台を徹底追求するこのコーナー、メカ編第3弾は、メカアクションでの火花の演出が印象的なメカ作画監督・重田 智さんに、ガンダムVSガンダムの演出手法についてうかがった。

[チーフメカ作画監督]

重田 智

Shigeta, Satoshi

見せ方によっては メカも芝居づけができて 結構おもしろいんだなぁと、

Profile

「機動戦士Zガンダム」の原画でサンライズ作品に初参加。その後、「機甲戦記ドラグナー」で福田己津央と出会い、OVA「サイバーフォーミュラ」シリーズ、「GEAR戦士電童」でメカ作画監督を務めた。「クラッシュギア・TURBO」ではCGでのメカアクションに新境地を開拓。

福田監督との温度差

福田監督とは仕事上の付き合いが長いんです。「サイバーフォーミュラ」シリーズでクルマは10年くらいやっているし、ロボットものも「ドラグナー」や「電童」でご一緒しています。福田さんの見せたいようなロボットの描写と自分の描きかたの温度差があまりなかったんだと思います。この業界だと、メカ作画の上手な人が何人もいて、自分はこういうふうに表現したいんだという、監督との温度差っていうのがありますね。僕と福田さんにはそれが少なかったんだと思います。基本的には考えていることがあんまり変わらないので、好きなようにやってくださいと言われました。

企画の立ち上げ時に何回かお話を聞いたときには、試行錯誤していて、どんな感じのガンダムにしたらいいのか悩んでおられたようです。しかし、デザインが決定していく段階では、低学年層にカッコイイと思ってもらいたいという方針が明確に決まったようです。すべてを無視して、スーパーロボットの勇者みたいにはやらないけれどいも、ロボットに関してはチビッコが見てカッコイイというふうにやってくれということでした。

カッコイイという意味の解釈がじつは難しいのですが、お互い離れてビームを撃ち合っておしまいというよりは、斬り合うとか殴る蹴るという格闘をしたいと。その辺がソードバックなりアサルトナイフという設定に出ているのだと思います。プロモーションビデオの福田さんのコンテを見ても監督の意図がはっきりわかりました。たとえばソードに関しては、キレイにスパッと斬るというより、実剣で敵を叩き潰すとか力感のあるアクションをしたいんだと。とにかくバカでかくて長くて重いヤツを満身の力を込めて振り下ろすという、カッコよさをソードでは出したいんですよね。でも、武器の性能の使い分けを上手に表現できる舞台設定が、シナリオ上で難しいみたいで、エールはともかく、ソードやランチャーはなかなか使いづらいみたいですね。

子どもにわかりやすい演出

PS装甲の演出も意外とわかりにくくなってしまいました。イージスやブリッツはいいんですが、ストライクは青や赤などの色ついている部分が少なくて、現時点では思ったより効果が出ていませんね。ストライカーバックなどにはもともと色がついているので、ストライク本体の色の変化が、余計に印象が弱いかもしれません。

格闘シーンでは金属と金属のぶつかり合いで火花を出しています。リアルさを追求すると必要ないのかもしれませんが、派手でカッコよく見えるからいいんじゃないかと思っています。ガンダム同士の戦いというシチュエーションとしてはいいのかもしれませんが、結局はケリがつかないでいつも終わっちゃうんですよ。ジンとかシグーとかがドカーンと爆発して、見ているほうが気持ちよく終わるというのがないので、子どもにはちょっと難しい気がしますね。

メカでも芝居ができる

昔のロボットだったらドーンと胸を張って立って、武器をちょっとしたポーズで出せばいいんですけど、最初の「ヤマト」を見たとき、波動砲や主砲を撃つ手順とか、細かい演出がありますよね。そういうちょっとした部分に魅せられて、見せかたによっては人間の芝居と一緒で、メカにも芝居づけができて、おもしろいのではないかと思いました。

ガンダムの場合、兵器みたいなロボットとしてMSが取り扱われていますけど、棒立ちで武器が出ればよいのかといったら、そうではないですよね。安彦良和さんが描いてらしたころからそうですが、なんとなく雰囲気を出したポーズがいいんですよね。極端なことをいえば、人が中に入ってああいう着ぐるみを着て演技しているというのが近いんですね。鋼の塊みたいなロボットもありますが、ガンダムに関していえば、キャラクターに近いのだと思います。

▶ストライクとジンの対決。金属と金属がぶつかり合う演出をスパークで表現している。

◀第1話のストライクの起動シーン。この回はリアルな演出を試みている。

長谷川裕一の SEEDを一刀両断

いきなりガンダムを
1対4にしてしまった
心意気やよし。

5機のなかでは
予想のつかないモノに
変形してしまうイージス
イタそうな武器満載の
ブリッツが好みです。
だが、しかあし!!

14話の時点で
彼らが魅力のすべてを
出しつくしているとは
いいがたい!

潜在能力のすべてをかけて!
もっと! さらなる熱い
バトルをを!!

ドラマ的にはヘンな壊れかたをしている
フレイさんがたいへん興味深いです。

長谷川裕一
Hasegawa, Yuuichi

マガジンZで「クロノアイズ グランサー」を好評連載中。特撮ヒーロー物やSFアニメを材料に独自の視点で再構成し、新たな世界観を提供したイラストコラムやマンガが署名。
宇宙船で連載中の「総統のブランチ」や日本放送出版協会の「すごい科学で守ります!」シリーズにはファンも多い。

GOODS ラボ 01 全スケールプラモデル原寸徹底比較

ストライクガンダム

（注）この作例はあくまでも研究対象としてこだわるため、接着剤、塗料を使用しない素組みで制作されています。「TIME」はおおよその制作時間です。

ガンダムはいつの時代もプラモデルといっしょに進化してきた。ここでは『機動戦士ガンダムSEED』から主役モビルスーツであり、放映中の商品としてはシリーズ最多の5バージョンが発売された「GAT-X105ストライクガンダム」をスケールごとに徹底検証してみよう。

クイックガンダムモデル

SEEDより新しく発売を開始した新シリーズ。その最大の特徴は塗装済みのボディと少ないパーツ数で商品購入より手軽に誰でも楽しめる仕様となっていることだ。またほかのガンプラと大きく異なる点に素材が一般的なスチロール樹脂（PS）でなくATBC塩化ビニル樹脂とABS樹脂で構成されていることがあげられる。関節部分をボールジョイントとしてあるため、小スケールでありながらその可動範囲は広く、さまざまなポージングが可能である。

ストライクの開発について

バンダイ ホビー事業部
ガンプラ開発チーム
菊池智啓

今回、思い切ってストライクガンダムを5種類用意したのは、自分の手を動かして作るという、プラモデルの楽しさを多くの方に実感してほしかったからです。スタンダードな300円のモデルではパーツ数を少なくし、はじめての方でも簡単に組めるようにしました。スケールが大きくなるにしたがって、ディテールが追加されパーツ数も多くなっていきます。HGシリーズなどは、ガンプラを作り続けている方にも、ご満足いただけるボリュームだと思います。このシリーズを通じて、今までガンダムを知らなかった小中学生にも、多彩なガンプラの世界に目を向けてもらえたらと思います。それだけ広くて懐の深いのが、ガンダムでありガンプラなのですから。CMの上戸彩さん一家のように、ガンプラを通じて、家族や友だちとの会話がはずむようになるとうれしいですね。

1/144 スケールモデル

もはやガンプラの定番スケールといった感のある1/144だがSEEDでは2つの異なる方向性で販売されているのだ。こちらのシリーズではコレクション性と組み立てやすさ、低価格を重視した構成となっている。それゆえSEEDにおけるガンプラの主力シリーズとして今後も商品ラインナップの充実がもっとも期待できるシリーズといえるだろう。

1/144 スケールHGモデル

こちらはHGの名が示すとおり、ディテールや可動範囲にこだわった製品となっている。もう1つの1/144では再現できなかった換装ユニットを同梱するなど武装も豊富であり、ほかの商品展開も変形やオプションの充実を主眼に置いて展開中である。イロプラの採用により塗装なしでもアニメ設定に近い配色で完成させることができるうれしい一品。

Quick GUNDAM Model

SCALE : NON SCALE
PRICE : 980yen
PARTS : 37
TIME : 20min
SIZE : 10.7mm

1/144 scale Model

SCALE : 1/144
PRICE : 300yen
PARTS : 31
TIME : 10min
SIZE : 12.3mm

1/144 scale HG Model

SCALE : 1/144
PRICE : 1200yen
PARTS : 120
TIME : 120min
SIZE : 12.3mm

小さいながらもヒザ関節の可動が最大となっている。

同スケールであるためHGのバックパックも装備可能だ。

それまで省略されていた足の裏のディテールも再現。

1/60 ビッグスケールモデル

ガンプラとして発売されたものでいちばん巨大なものがこの1/60だ。ディテールの細かさ、可動範囲の広さ、関節箇所の多さとどれをとっても、もっとも優れている商品に仕上がっている。まさしく完成させたその巨体は至高の一品といってもさしつかえないだろう。あえて欠点をあげるとすれば商品ラインナップの数が多く期待できないぐらいだといえる。

1/100 スケールモデル

アニメでは作画の制約上、オミットされていたディテールを新たに追加することでさらなるリアルさを追求したシリーズ。それだけでなくクリアーパーツの採用など1/144以上のイロプラ技術による、より完璧に近い配色になっている非常に完成度の高い商品である。それゆえ今後の商品ラインナップの充実に期待をよせるシリーズであるといえるだろう。

1/60 scale Model

SCALE : 1/60
PRICE : 3500yen
PARTS : 205
TIME : 200min
SIZE : 29.5mm

コクピットハッチは開放可能になっており、内部を見ればパイロットのキラが搭乗。

1/100 scale Model

SCALE : 1/100
PRICE : 2000yen
PARTS : 172
TIME : 150min
SIZE : 17.7mm

いまや1/100の定番となったフィギアも同梱。

腰部が開閉。アーマーシュナイダーが収納可能。

5本の指の関節がそれぞれ可動可能。武器も持てれば、じゃんけんだってできるぞ！

各スケールのビームライフルを比較してみた。スケールごとの特徴がよくわかる。

- Battles of ガンダムSEED 02-03
- Mechanic File 01 ストライクガンダム 04-07
- Mechanic File 02 イージスガンダム 08-09
- Mechanic File 03 ブリッツガンダム 10-11
- Mechanic File 04 バスターガンダム 12-13
- Mechanic File 05 デュエルガンダム 14-15
- Mechanic File 06 メビウス<ゼロ> 16
- Mechanic File 07 メビウス 16
- Mechanic File 08 ミストラル 16
- Mechanic File 09 アークエンジェル 17
- 特大図解研究 メカ01 アークエンジェル武装大図解 18-19
- Mechanic File 10 ジン 20
- Mechanic File 11 長距離強行偵察 複座型ジン 21
- Mechanic File 12 シグー 21
- Mechanic File 戦艦&各種メカ設定 22-23
- SEEDジャーナル メカ 01 福田己津央[監督]インタビュー 24
- SEEDジャーナル メカ 02 森田 繁[特殊設定]インタビュー 25
- SEEDアカデミー R1 ガンダム操縦法 26
- SEEDアカデミー R2 アークエンジェル艦橋の編成 27
- SEEDアカデミー R3 SEED用語解説 28-29
- SEEDジャーナル メカ 03 重田 智[チーフメカ作画監督]インタビュー 30
- SECRET COMIC FILE メカ01 SEEDを一刀両断 長谷川裕一 31
- GOODS ラボ 01 全スケールプラモデル原寸徹底比較 ストライクガンダム 32-33

Contents

アニメ制作 メインスタッフ

企 画	サンライズ
原 作	矢立 肇／富野由悠季
シリーズ構成	両澤千晶
キャラクターデザイン	平井久司
チーフメカ作画監督	重田 智
メカニックデザイン	大河原邦男／山根公利
美術監督	池田繁美
カラーコーディネーター	歌川律子／柴田亜紀子
撮影監督	葛山剛士
編 集	森田清次
音響監督	浦上靖夫
音 楽	佐橋俊彦
音楽プロデューサー	野崎圭一(ビクターエンタテインメント) 篠原寛人(ソニーミュージックエンタテインメント) 真野 昇(サンライズ音楽出版)
監 督	福田己津央
プロデューサー	竹田青滋(毎日放送) 古澤文邦(サンライズ)
製 作	サンライズ／毎日放送

オープニングテーマ1 [2002/10/5~]	「INVOKE―インヴォーク―」 作詞:井上秋緒 作曲／編曲:浅倉大介 アーティスト:T.M.Revolution(Antinos Records)
エンディングテーマ [2002/10/5~]	「あんなに一緒だったのに」 作詞:石川千亜紀 作曲／編曲:冕浦由記 歌:See-Saw(ビクターエンタテインメント)
挿入歌	「静かな夜に」 作詞／編曲:梶浦由記 作曲:佐橋俊彦 歌:田中理恵[ラクス役](ビクターエンタテインメント)
オープニングテーマ2 [2003/1/4~]	「moment」 作詞:Vivian or Kazuma 作曲／編曲:Akio Dobashi アーティスト:Vivian or Kazuma(SME Records)

ガンダムSEED OFFICIAL FILE メカ編 Vol.1 <スタッフ>

■ Editor
入江 潔

■ Coordinator
梅澤正行[ファウンデーション]

■ Directors & Writers
GUNDAM OFFICIALS研究室
梅澤正行／笠井 修／池上隆之／加々美利治／
山崎泰典／長谷沼雄飛／村上弘明

■ Art Direction
鶴巻文子[ファウンデーション]

■ Designers
込山芳範／松澤孝得
小西佐知子[ファウンデーション]

■ Photographers
花房徹治／津田文男[本社写真部]

■ Special Thanks
佐々木 新／下村敬治／山本義英[サンライズ]
バンダイ カード事業部／ホビー事業部
皆川ゆか

■ Cover Illustration
作画:重田 智
CGエフェクト:八木寛文
(旭プロダクション)

◆ 講談社BOOK倶楽部 ◆ http://www.bookclub.kodansha.co.jp/comics/topics/gundamseed/

KCデラックス-1678

機動戦士ガンダムSEED
OFFICIAL FILE メカ編Vol.1

2003年2月17日 第1刷発行

編著者 GUNDAM OFFICIALS 研究室
発行者 五十嵐隆夫
発行所 株式会社 講談社
〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21
電話 第三編集局 03-5395-3717
コミック第二販売部 03-5395-3608
雑誌業務部 03-5395-3603
印刷所 凸版印刷株式会社
製本所 本村製本株式会社

©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

Printed in Japan N.D.C.726 36p 30cm
定価は表紙に表示してあります。

※落丁本・乱丁本は雑誌業務部あてにお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。
なお、この本についてのお問い合わせは、第三編集局あてにお願いいたします。
※本書の無断複写(コピー)は著作権法上での例外を除き、禁じられています。

ISBN4-06-334678-1

GUNDAM WARの世界にようこそ

「ガンダムウォー」はガンダムの世界を舞台に対戦するトレーディングカードゲーム。
2500種類近いカードのなかから自分で選びだした50枚のカードで、
自分の「デッキ」をつくり勝利を目指そう!

©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

機動戦士ガンダム トレーディングカードゲーム

GUNDAM WAR
MOBILE SUIT GUNDAM THE CARD GAME

第10弾「刻の末裔」2月下旬発売予定
■スターター1,200円(税別) ■ブースター314円(税別)

GUNDAM WARの世界にようこそ

【PS装甲】をもった「SEED」のユニットカード

カードは大きくわけて5つの種類が用意されている。ガンダムの世界ではおなじみのモビルスーツや戦艦などのユニットカード。それを強化するアニメと同じような能力をもったパイロットたちのキャラクターカード。ドラマやイベントをカードにした「コマンドカード」と作戦や事件をカードにした「オペレーションカード」。そして戦うために必要な国力を発生させる「ジェネレーションカード(Gカード)」が存在する。そのカードの組みあわせはまったくの自由。たとえばアムロが乗ったストライクガンダムが敵のオペレーションメテオを阻止したり、∀ガンダムにキラが乗りこみガンダムハンマーを使うなど自分だけのガンダムの世界をカードデッキにして友達と対戦することが可能だ! むろんカードは続々と新しく登場、2003年2月発売の最新作「刻の末裔」では様々なガンダムたちが登場するなか、SEEDからもついに5機のガンダムが勢ぞろい。本格的にSEEDの世界が加わり、大暴れするぞ!

特典カードの能力

今回、初回限定としてキミが手にしたカードはSP-20「ストライクガンダム」。このカードの最大の特徴は本編でおなじみの能力フェイズシフト装甲をテキスト化した【PS装甲】だ。この能力は本来、特殊なテキストを持たない大多数のユニットがロール状態で1ターン待たねば出撃できないのにくらべ、リロール状態で配備されてそのターンでいきなり戦場に出撃することのできる優れた能力をもっているのだ。ただし一度出撃するとフェイズシフトダウンで手札に戻さねばならないリスクもあるが、それを補ってもあまりある力であるだろう。そしてこの能力をもつのは当然、ガンダムSEEDだけの特権なのだ。さらにこのストライクガンダムは敵が妨害カードを装備させることができないという心強い能力も備えている。

KCデラックス-1678

機動戦士ガンダムSEED OFFICIAL FILE メカ編 Vol.1

©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

講談社／定価：本体476円（税別）

雑誌 46290-78

ISBN4-06-334678-1

C9979 ¥476E (0)

9784063346787

1929979004767